

1 ÉVFOLYAM 2 SZÁM
1998. FEBRUÁR

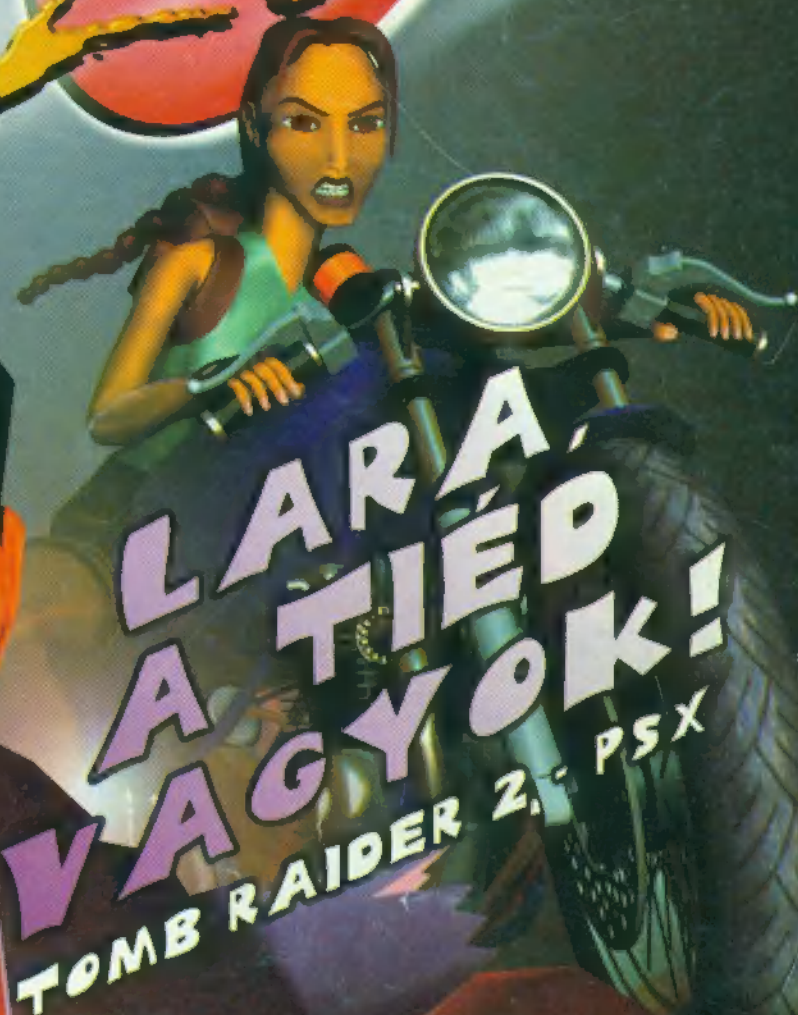
N64 saturn playstation

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 KONZOL



KINEK KELL
EZUTÁN A
FORMA 1?
TOGA-PSX



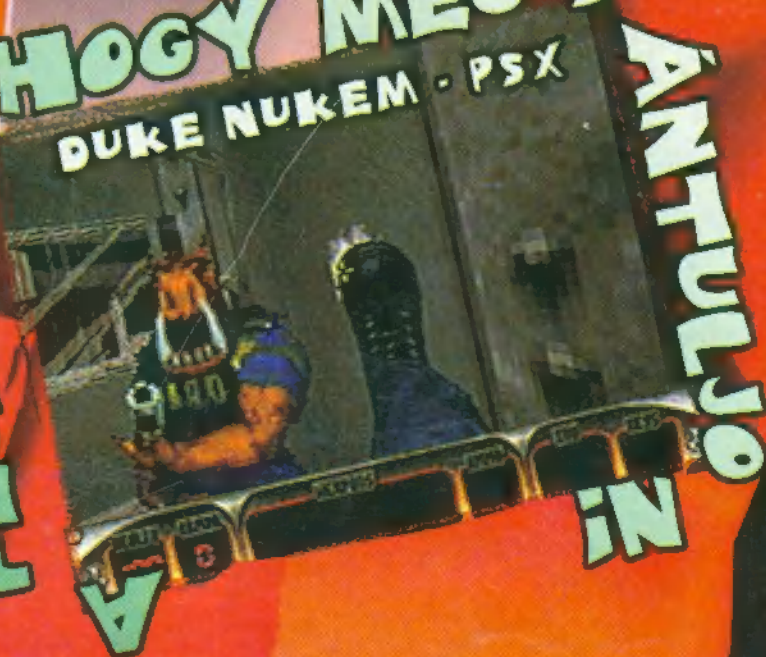
LARA
A TIÉD
VAGYOK!
TOMB RAIDER 2 - PSX

DIDDY VAGYOK,
GYŐZNI FOGOK!



DIDDY KONG RACING - N64

HOGY MEG S
DUKE NUKEM - PSX



FEJÉT IS

ÁNTULJÓ
IN

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL. 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!



**SONY PSX-1
CONTROL PAD
+ DEMO CD
HÍVJ!**

PLAYSTATION

2X EXTREME 13990.-
ACE COMBAT 2 11990.-
AGENT ARMSTRONG 11990.-
ALONE IN THE DARK 13990.-
ASSAULT RIGS 11990.-
AUTO DESTRUCT 11990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS 12990.-
BATMAN FOREVER ARCADE 13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 11990.-
BLAM MACHINHEAD 13990.-
BLAZING DRAGONS 13990.-
BROKEN SWORD 2 11990.-
C&C RED ALERT 13990.-



COLONY WARS 11990.-
COMMAND & CONQUER 9990.-
CONTRA: LEGACY OF WAR 13990.-
CRASH BANDICOOT 2 13990.-
CRITICOM 11990.-
CROC 11990.-
CRUSADER NO REMORSE 11990.-
DARK FORCES 13990.-
DARKKIGHT CONFLICT 13990.-
DARKSTALKERS 13990.-
DESTRUCTION DERBY 2 9990.-
DESTRUCTION DERBY 13990.-
DEVIL II DECEPTION 12990.-
DRAGON HEART 13990.-
DUKE NUKEM 13990.-
DYNASTY WARRIORS 12990.-
EARTHWORM JIM 2 13990.-
EPIDEMIC 13990.-



EXPLOSIVE RACING 11990.-
FADE TO BLACK 6990.-
FIFA 98 13990.-
FIGHTING FORCE 12990.-
FINAL FANTASY VII 13990.-
FIRO AND KLOWD 13990.-
FORMULA 1 97 11990.-
FORMULA KARTS 11990.-
FROGGER 12990.-
G POLICE 12990.-
GRAND THEFT AUTO 13990.-
GRID RUN 12990.-
HERC 5 ADVENTURE 12990.-
HERCULES 12990.-
INCREDIBLE HULK 13990.-
IRONMAN X-O MANOWAR 13990.-
JET RIDER 13990.-



JOHNNY BAZOOKATONE 9990.-
JUDGE DREDD 11990.-
JUMPING FLASH 2 5990.-
KILEAK THE BLOOD 9990.-
KILLING ZONE 13990.-
KING OF FIGHTERS 13990.-
LITTLE BIG ADVENTURE 13990.-
LOST WORLD JURASSIC PARK 2 11990.-
MADDEN NFL 98 11990.-
MARVEL SUPER HEROES 12990.-
MECHWARRIOR 3 13990.-
MEGAMAN X 3 13990.-
MICROMACHINES 3 13990.-
MONSTER TRUCK 12990.-
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 13990.-
MOTO RACER 12990.-
MOTOR MASH 12990.-

MOTORTOON GRAND PRIX 2 13990.-
MOTORTOON GRAND PRIX 13990.-
NANOTEK WARRIOR 13990.-
NASCAR 98 11990.-
NBA IN THE ZONE 13990.-
NBA JAM EXTREME 12990.-
NBA LIVE 97 9990.-
NBA LIVE 98 13990.-
NBA LIVE 99 11990.-
NHL 97 13990.-
NHL 98 9990.-
NHL POWERPLAY 11990.-
NUCLEAR STRIKE 13990.-
OVERBOARD 13990.-
OVERBOARD 13990.-
PANDEMONIUM 3 13990.-
PEAK PERFORMANCE 11990.-
PERFECT WEAPON 13990.-
PGA TOUR GOLF 98 13990.-
PHILOSOMA 9990.-
POED 9990.-
PORSCHE CHALLENGE 13990.-
PRO PINBALL 11990.-
PROJECT X 2 - NO RELIEF 13990.-



RAGE RACER 9990.-
RALLY CROSS 11990.-
RAMPAGE WORLD TOUR 11990.-
RAPID RACER 9990.-
RAYSTORM 11990.-
RELOADED 13990.-
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT 12990.-
RESIDENT EVIL 13990.-
RETURN FIRE 13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION 13990.-
ROAD RASH / PLATINUM 6990.-
ROCK II ROLL RACING 2 13990.-
SAMURAI SHOWDOWN III 13990.-
SHADOW MASTER 11990.-
SHELLSHOCK 9990.-
SOULBLADE 11990.-
SOVIET STRIKE 7990.-
SPACE HULK VOTBA 9990.-



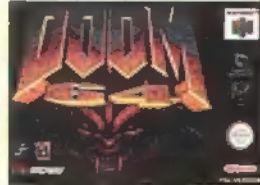
SPACE JAM 13990.-
SPEEDSTER 13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 13990.-
STAR GLADIATORS 9990.-
STREET FIGHTER ALPHA 2 13990.-
STREET FIGHTER ALPHA 13990.-
STREET FIGHTER III IIIIS ALPHA 12990.-
SUIKODEN 11990.-
SWAGMAN 11990.-
SYNDICATE WARS 13990.-
TEST DRIVE 4 12990.-
THE MITE 12990.-
TIME COMMANDO 9990.-
TIME CRISIS + GCON GUN 16990.-
TOBAL No1 13990.-
TOKIO HIGHWAY BATTLE 11990.-
TOMB RAIDER II 13990.-
TOSHINDEN 2 13990.-
TOSHINDEN 3 11990.-
TOSHINDEN 6990.-
TOTAL DRIVIN 12990.-
TRASH IT 13990.-
TRUE PINBALL 6990.-
VICTORY BOXING 13990.-
VIEWPOINT 9990.-
V-RALLY 13990.-
WARCRAFT II 13990.-
WCW III THE WORLD 12990.-
WING COMMANDER IV 13990.-
WING OVER 13990.-
WORMS 6990.-
Z 9990.-



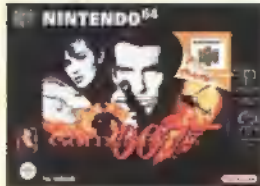
**NINTENDO 64
+1 CONTROL PAD
HÍVJ!**

NINTENDO 64

BLAST KORPS 9990.-
BOMBERMAN 64 13990.-
CAMELEON TWIST 15990.-
DIDY KONG RACING 15990.-
DOOM 64 15990.-



DUKE NUKEM 3D 15990.-
EXTREME G 15990.-
F1 POLE POSITION 15990.-
FIFA 64 9990.-
FIFA 98 16990.-



GOLDEN EYE 13990.-
HEXEN 15990.-
INT. SUPERSTAR SOCCER 12990.-
KILLER INSTINCT GOLD 9990.-

LYLAT WARS 15990.-
MADDEN FOOTBAL 64 16990.-
MARIO KART 12990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY 15990.-



NBA HANGTIME 15990.-
PILOT WINGS 64 9990.-
SAN FRANCISCO RUSH 15990.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE 12990.-
SUPER MARIO 64 11990.-
SUPER MARIO KART 12990.-
TOP GEAR RALLY 15990.-



TUROK DINOSAUR HUNTER 13990.-
WAVE RACER 9990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 15990.-

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET) 1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0 9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK 7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS) 3999.-
NES ACTION REPLAY 5999.-
NINTENDÓ 64 JOYSTICK 9999.-
NINTENDÓ 64 MEMÓRIA KÁRTYA 5999.-
NINTENDÓ 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL 24999.-



SATURN JOY - ECLIPSE STICK 9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER 9999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL 1999.-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER 9999.-



SATURN PREDATOR GUN 9999.-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL 24999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER 3999.-

PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ 9999.-
PSX ANALOG JOYPAD 9999.-
PSX ARCADE STICK 9999.-
PSX CONTROL STATION PAD 3999.-
PSX DOMINATOR 9999.-
PSX EGÉR 9999.-
PSX ERAZER MP5 GUN 12999.-
PSX HYPER COMBAT PAD 4999.-
PSX HYPER CONTROLLER 8 SZÍNEN 4999.-
PSX HYPER DRIVE PAD 2 SZÍNEN 7999.-



PSX HYPER FIGHTER PAD 4999.-
PSX HYPER X TREME PAD 4999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ 1999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB 4999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 4MB 11999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL 1999.-
PSX PREDATOR GUN 9999.-
PSX RF KÁBEL 7999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL 24999.-
SATURN JOY - ECLIPSE PAD 6999.-

SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER 3999.-
SNES JOY - ACTION PAD 3999.-
SNES TOPFIGHTER JOY 9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0 9999.-



SATURN CD-K

BATTLE MONSTERS 13990.-
BLACK FIRE 13990.-
CRIME WAVE 13990.-
CRUSADER NO REMORSE 13990.-
EARTHWORM JIM 2 13990.-
EURO 96 9990.-
FIFA 97 13990.-
KEIO 2 FLYING SQUADRON 13990.-
NEED FOR SPEED 13990.-
ROAD RASH 13990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 13990.-
SHINOBI X 9990.-

SKELETON WARRIORS 13990.-
SPACE JAM 13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 13990.-
STRIKER 96 12990.-
TUNNEL B1 13990.-
VICTORY GOAL 9990.-
VIRTUA RACING 13990.-

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

Hírek 2

One - Resident Evil 2 (PSX) 3

Test Drive 4 - Nascar 98 (PSX) 4

Fighting Force (PSX) 5

Street Fighter EX (PSX) 6

Touring Car Championship (PSX) 7

Lángoló aszfalt (PSX) 8

MDK (PSX) 9

Felony 11-79 (PSX) 10

Devil's Deception - The Note (PSX) 11

Chameleon Twist (N64) 12

Tomb Raider 2 (PSX) 13

Diddy Kong Racing (N64) 14

Pandemonium 2 - Herc's Adventures (PSX) 15

Top Gear Rally (N64) 16

FIFA 98 - NHL 98 (PSX) 17

Mischief Makers (N64) 18

Duke Nukem (PSX) - Quake (SATURN) 19

Lel-Tár 20

aktuális

Jajjéé(v)! Remek telünk van, nem? Hó ugyan nincs, viszont eső az van - ideális időjárás a megszállott játékosoknak. Soha nem gondoltam volna, hogy ennyire nehéz lesz ezt a számot összehozni; ennyi játék már régen jelent meg egyszerre. Gondolom látszik is, hogy alig tudtuk bezsúfolni őket erre a pár oldalra. De ez a jövő hónaptól már nem így lesz! Felsőbb utasításra (és olvasói nyomásra) ugyanis a következő szám teljes 8 (nyolc) oldallal lesz hosszabb! Most már végre Vári Zoli is kiélheti grafomán hajlamait és belekezdhet a 2 oldalas leírások gyártásába. Addig is tekintsetek meg e havi győzteseinket: PlayStation-re a Touring Car Championship-et, amely talán az eddig készült legélethűbb autóverseny; Nintendo 64-en pedig a Diddy Kong Racing áll a dobogó első helyén. Tehát játékra fel - apropó, abba az új 8 oldalba már egy "FECSEGO" (könnyed hangvételű Csevegő) is belefér, tehát várom az észrevételeket, biztatásokat, szidalmakat, ötleteket - egyszerűen a LEVELETEKET!

Martin

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/02-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dónes és Kovács Ildi
Nyomdal előkészítés: Kismaros Renáta
Levélágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Street Fighter EX plus Alpha



HÍREK

ÚJ SEGA GÉP A LÁTHATÁRON

A **SEGA** nem mondhatja el magáról, hogy szerencsés. A MegaDrive óta nem voltak képesek sikeres gépet konstruálni - így vagy úgy, de minden próbálkozásuk kudarcba fulladt, még a PlayStation vetélytársának kikiáltott SATURN sem állja a versenyt. Most azonban újra nagy dobásra készül a cég, mert egy új konzolt akarnak piacra dobni, egy olyan csodát, amely most már tényleg játékkermi minőséget produkál. A gép neve jelenleg **DUAL**, de elképzelhető, hogy ez még változik. Szóval a masina Japánban 1998 közepére, Amerikában karácsonyra várható.

►A gép processzora **Hitachi SH-4**-es, amely 200 MHz-en fut. Ez egy 64-bites chip, amely megfelel a jövő követelményeinek.

►A videó chip a **Power VR2**-es. A Sega szerint ez már megfelel egy, a legjobb fajta 3DFx-es kártyával szerelt PC-nek, sőt állítólag jobb annál (no comment). A chip 1.5 millió polygont mozgat másodpercenként és állítólag játékkermi minőséget és gyorsaságot produkál.

►A hangot egy **Yamaha ARM7** szolgáltatja. Ez egy 64 csatornás processzor, 2 Mega RAM-mal.

►További adatok: a rendszer 16 Mega SDRAM-ot tartalmaz, 8 Mega system RAM-ot és 8 Mega videó RAM-ot. A CD ROM meghajtó 12-szeres sebességű és egy teljesen új lemeztípust használ, ahol a diszkekre 1 Giga adat fér!

►A géphez előreláthatólag analóg irányító, kormány, egér és Fax-modem lesz kapcsolható.

★

Az **ELECTRONIC ARTS** bejelentette, hogy 1998-ban kiadják a **NEED FOR SPEED** harmadik részét. A játékban igyekeztek kijavítani a 2. Epizód bosszantó hibáit, elsősorban grafikai téren. Sokkal változatosabb tájakat és egészen egyedi fény-árnyék hatásokat alkottak és megcsinálták azt a mostanában egyre jobban előtérbe kerülő trükköt, hogy a kocsik a valósághoz hűen csillognak. Vannak a kocsikon világító fényszórók is, ebből adódóan éjszaka is vezethetünk majd. Előreláthatólag 15 különböző kameranézet közül választhatunk. A választható autók között olyan csodagépek lesznek, mint a Ferrari 550 Maranello és a Lamborghini Diablo SV. A **NFS3** PSX verziója talán már 1998 márciusában elérhetővé válik.



NFS 3

A SQUARE BELEHÚZ

A **SQUARE SOFT** a FF7 sikere után sem tétlenkedik. Több új PlayStation játékon is dolgoznak, melyek mindegyike abszolút ígéretesnek tűnik. 1998 második felére várható a Resident Evil totális sikerét messze túlszárnyalni látszó **PARASITE EVE**. Ebben egy fiatal, de agilis rendőrmű (NYPD) szerepét kapjuk, akinek egy ultraveszélyes vírusfaj terjedésének megfékezése a feladata. A kórt az EVE nevű, genetikus mutációkon keresztülment szörny terjeszti. A játék grafikája az előzetes képek alapján is elképesztő, a játékmenetről meg annyit, hogy a FF7 és a RE keverékéből fog állni. Szintén SQUARE újdonság lesz a **FINAL FANTASY TACTICS**. Ez egy új FF epizód, de nem a FF7 folytatása. Inkább hasonlít a játék a Vandal Hearts-ra, azaz egy madártávlatot használó, klasszikus RPG-stratégiai program. A csaták a szokásos "körönkénti" formában folynak és kicsit táblás játék hatása is van a dolognak. A grafika nagyon cuki és állati sok különböző karaktert zsúfoltak a történetbe. A megjelenést 1998 első harmadára időzítik. A harmadik Square Soft játék, amely talán a legkülönlegesebb, a **CHOCO-BO'S MYSTERIOUS DUNGEON**. Ennek főszereplője az a kedves kis sárga madár, akit a Final Fantasy sorozatból ismerhetünk meg. A játék természetesen RPG, de mászkálós és kaland elemekkel beoltva. Mindenféle útvesztőkben kell bolyonganunk, gondolom rejtett helyek is lesznek majd bőven...



PARASITE EVE



PARASITE EVE



FF TACTICS



CHOCOBO MD



CHOCOBO MD

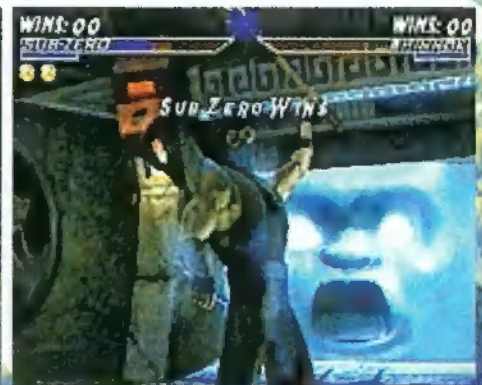
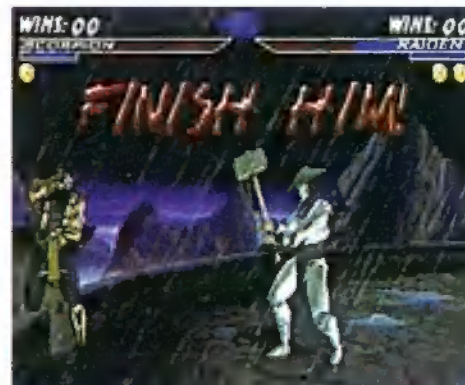
N64 SNOWBOARD

Playstation-re már van Snowboard-os játék, most már lesz Nintendo 64-re is. Sokat nem tudok mondani erről a programról, hiszen magáért beszél - lesiklás, trükkök, félcső, FreeStyle - szóval van benne minden. Az biztos, hogy elképesztő a grafikája! A cucc 1998 tavaszán jelenik meg, címe 1080° SNOWBOARDING.



JÖN A MORTAL 4!

Először Nintendo 64-re, majd PlayStation-re jön ki a **MORTAL KOMBAT 4**, még hozzá 1998 májusában! A játék legfontosabb újítása a grafika, amit még magasabb szintre emeltek, de a játékmenet alapjain mit sem változtattak. Ugyanúgy két féle ütés és két féle rúgás áll rendelkezésünkre, azonkívül immár "térben" is kitérhetünk a különféle lövedékek elől. A régi szereplők közül áthozták Scorpion-t, Sub-Zero-t, Raiden-t, Jax-et, Reptile-t, Johnny Cage-et, Sonya-t és Liu Kang-ot. Az újak között ott lesz például Quan Chi, egy varázsló és Jarek, aki Kano egykori embere volt. Minden karakternek legalább 2 kivégzése lesz, de most már 3D-ben!!!!



Tudom, Ti sem szeretitek a "túlfuttatott" játékokat és az a tény, hogy ha az eddig megjelent 2 számunk mindegyikében (ez jól hangzik) foglalkozunk ugyanazzal a programmal, az már jelent valamit. Tehát itt van ez a játék, az ASC GAMES-től, melynek címe ONE. A stufal először az ECTS-en találkoztam, egy elszeparált pavilonban, ahová csak és kizárólag meghívás után lehetett bejutni. Az volt a legérdekesebb, hogy ez a cég MINKET hívott meg, és nem nekünk kellett kuncsorogni egy találkozóért (mint ahogy az általában lenni szokott). Szóval bent ült egy fiatal srác meg egy csajszi, akik abszolút kedves modorral és hangulatban mutatták be cégük legújabb játékát. Maga a program végteleen egyszerű: egy kommandósnak kell irányítanunk, akivel egyfolytában (de tényleg) irtanunk kell a különféle, tömegével ránk rontó ellenfeleket. A grafika 3D-s, különböző külső perspektívákat váltogat



ONE

egyszer szemből látjuk magunkat, egyszer hátulról, máskor meg felülről. A történet egy folyosón indul: még észbe sem kaptunk, már rohannunk kell, mert alul omlik a padló, felülről szakad a plafon (ezt úgy hívják, hogy égszakadás-földindulás), egyszer csak kint megjelenik egy hatalmas helikopter, amely rohadat nagy géppuskákkal van felszerelve. Átkozottul megso-rozza az ablakokat, melyek csörömpölve szakadnak be - nem egyszerű élmény, higgyétek el! Később hősünk feljut a háztömb-rendszer tetejére, ahol tetőről-tetőre kell ugrálnia, párkányról-parkányra másznia, mindez olyan monumentális méretkülönbségekkel illusztrálva, amihez hasonlót eddig csak az MDK-ban láttam PlayStation-ön (tudjátok, arra gondolok, amikor egyszerre látszanak jól a magasságok és a mélységek is). A további pályák között vannak "nyílt" terepek is, például egy völgy-szoros, ez is azzal a jellegzetes perspektívával megoldva (a képek alapján remélem van elképzelésetek). Érdekes az is, hogy a főhősnek nincs energiája: egy "dühödtség" mérő van csupán, ami akkor fejlődik, ha megöljük az ellenfeleket. Nincs más választásunk: ölni kell, hogy élve maradjunk. Az ONE grafika szerintem kiakasztóan jó, főleg a lövések és a robbanások fényhatásai páratlanok. Alig várjuk, hogy ez a játék végre végleges formájában is megérkezzen hozzánk, hogy egy teljes leírásban bővebben foglalkozhassunk vele. Az előzetes egy 60%-os demo verzió alapján készült.



Hát igen...most mit mondjak (írjak). Aki végigjátszotta az első részt, az valószínűleg mindennél jobban várja a horror-kalandjátékok királyának, a RESIDENT EVIL-nek a folytatását (különböző statisztikák szerint a RE2 benne van az 5 legjobban várt PSX folytatás között). Gondoltam, ha már a RE Director's Cut-hoz adtak egy RE2 demolemezt, végigjátszom és elmondom a véleményemet róla. Nos, a RE2 bitangul szép játék. Ha minden második rész ennyivel jobban nézne ki az elődjénél, gondolkodás nélkül megvenném őket. A történet ezúttal egy kisvárosban játszódik, 2 hónappal az előző sztori után. A települést megszállták a zombik

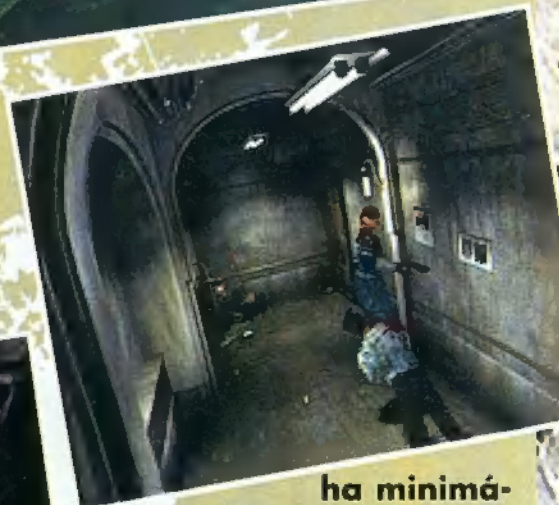
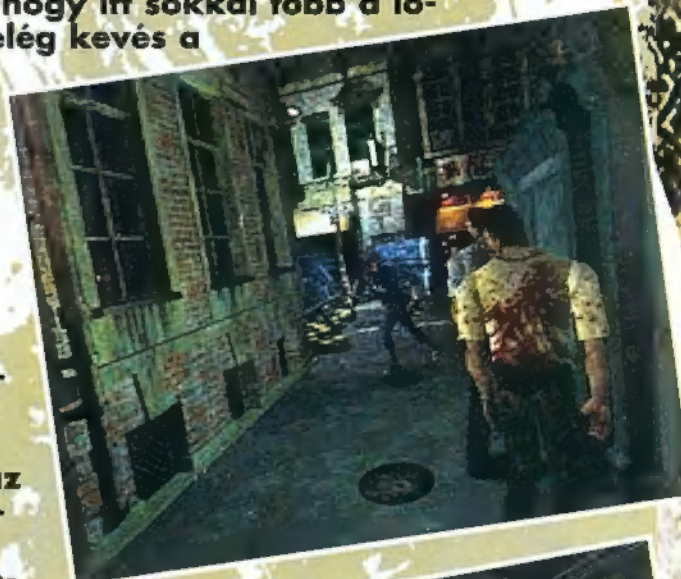
RESIDENT EVIL 2

sőt, mintha minden lakos zombivá változott volna! Node nem csak olyan egyszerű zombi-in-vázióról van szó - égő autók, csonki-

tott holttestek és kifosztott épületek között kell logikai feladatokat megoldanunk, barangolnunk és harcolnunk. Úgy vettem észre, hogy itt sokkal több a lövöldözés, viszont elég kevés a

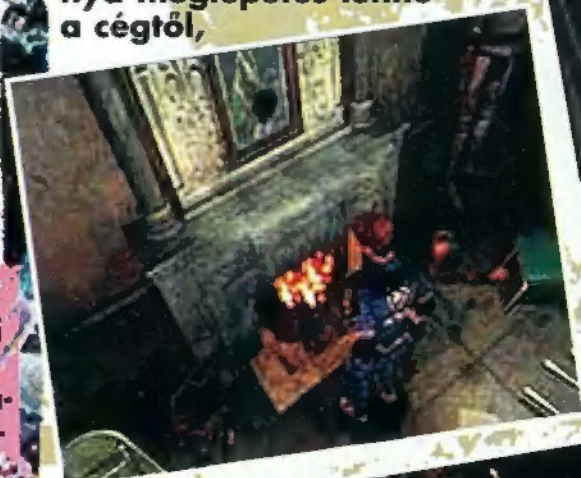
történet - szóval a RE2 valamivel nehezebb falat lesz, mint elődje. Nagyon izgalmasak a kameranézetek és ijesztő, hirtelen események is gyakran történnek, melyektől az emberre könnyen rájön a frász. Nagyon jó az irányítás (nem változott), de mintha az ellenfelek keményebbek lennének.

A demo verzió elég rövidke volt, de egyvalami erősen aggaszt - a logikai feladatok kísértetiesen emlékeztettek az első részre! Nagyon csúnya meglepetés lenne a cégtől,



ha minimális új ötlettel gazdagítva megint csak azt a szobortologatós-kulcskeresgélős játékot kellene végigjátszanunk - márpedig ezt vettem észre.

Akkor pedig nyugodtan elkönnyelhetjük, hogy a Resident Evil 3 is ugyanez lesz, mondjuk Western grafikával megjelenítve. Az előzetes a Resident Evil Director's Cut-hoz adott RE2 demolemez alapján készült.



Az első részével még C64-en nyomultam hónapokig. A második epizód lemeze a derék Amigában fordult meg számtalanszor. A harmadik részt egy PC-be kellett volna betöltenem - ha lett volna hozzá kedvem. És most itt van a TEST DRIVE sorozat immáron negyedik tagja, ezúttal PlayStation-re. Egy alapjátékáról van ugyebár szó: ha nem lett volna Test Drive, talán ma Need for Speed se lenne. Az új epizód leginkább a második részre hasonlít, persze megújult belső tartalommal. Ugyanúgy tehát két kategóriában választhatunk autót: vannak a szuper kocsik (Jaguar XJ220, Dodge Viper GTS, Chevrolet

bok" ('66 Shelby Cobra 427, '69 Chevrolet Corvette 427, '71 Plymouth "Hemi" Cuda, '70 Chevrolet Chevelle SS454, és '69 Chevrolet Camaro ZL-1). Egyébként nem biztos, hogy a legerősebb kocsik a legjobb (nekem például a Plymouth fekszik), hiszen több löerőnél például könnyebben kipörögnek a kerekek. A kiválasztott autósodával 5 egzotikus tájon téphetünk keresztül. Anglia zöldellő vidékein esőben állunk rajthoz. San Franciscóban a jól ismert villamos meredek útvonalán ugrathatunk hatalmasakat. Svájcban mis sem ter-

kem mondjuk jobban tetszett, ahogy a korábbi részekben még büntetőcédulát is osztottak, viszont az nem rossz, hogy ezúttal a többi gyorshajtóra, tehát az öt másik versenyzőre is pillelnek. A lehetőségek elég bőségesek: a különálló futamon kívül többféle kupát próbálhatunk elnyerni, és ott van a Drag Race, amivel egy gyorsulási versenyen találjuk magunkat. Sajnos ketten egyszerre csak két PlayStation-on és egy linkkábellel segítségével lehet megmérkőzni, ugyanis a Duel (Párbaj) opció csak annyit tesz, hogy a



Corvette, TVR Cerbera és Nissan 300ZX), és vannak az ún. muscle autók, az amolyan örök érvényű "dara-

TEST DRIVE 4

SZÉPEK ÉS SZÖRNYETEGEK!

mészetesebb, hogy egy hegyvidéki szerpentinén szagathatunk. Japánban szinte végig nyomhatjuk a városi sztrádán a gázt. Végül Washington városában az összes pálya közül a legnagyobb a forgalom - még a keresztutakon is számítanunk kell civil autókra. Civil forgalom egyébként kisebb mértékben mindegyik pályán van, a hétköznapi autók között bújnak meg a takabátok a traffipoxszal. Ha a zsaruknak sikerül elélni kerülniük, rövid időre lebénítanak minket. Ne-

játékosok egymás után következnek, és a második induló az első szellemkocsijával versenyez. Az irányítás és a gumik tapadása úgy nagyjából korrekt, tehát ha ügyelünk a sebességre, nem lesz semmi gáz a kanyarokban. Klassz dolog, hogy az összetört civil járművek ott maradnak füstölögve az út mentén, ellenben maguk a karambolok elég bénák: a kocsik túl hosszasan csúsznak az oldalukon, vagy időtlenül pattognak a gumikon. Nem tetszett továbbá az autók hangja

sem, és az sem, hogy a gombkiosztások közül nincs egy olyan, ahol a váltó jó helyen lenne. Azt sem értem, hogy a Drag Race-nél egy 100m-es pályát a gépnek miért kell minden új próbálkozásnál betöltenie.

TEST DRIVE 4

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

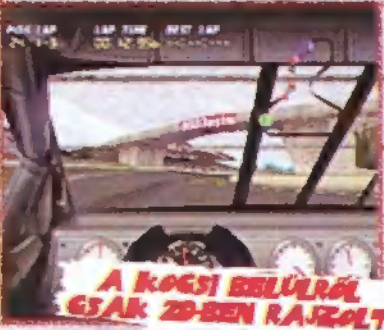
12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL

ANALÓG RÁNYITÓ, ANALÓG JOYSTICK

✓ FESZTŐI TÁJAKON
CSÜSSZUPER KOCSIK
× NINCSEK ÖSZTÖTT KÉPERNYŐS MÓD
ÉS A JÁTEK SOKAT TÖLTÖGET

80%

NEM LEHETSZ ELEG GYORS!



A NASCAR'98-hoz elsőként Saturnon volt szerencsém, és bevallom, nem voltam elragadtatva tőle. Gondoltam a PlayStation-verzió bizonyára jobb lesz, ám sajnos tévedtem. Külsőre ugyan egy kicsit igényesebb a dolog, ám PlayStation-ös viszonylatban még így is elég gyengécske: a poligonos horizont korai levágása és az autók árnyékolásának teljes hiánya jellemzi a grafikát. Ahogy az már a NASCAR autóversenyeknél lenni szokott, amerikai szériautók állnak a rajthoz, még hozzá szám szerint 24. Ebben a mezőnyben kell a legjobbnak lennünk, mely során 11 igazi pályát próbálhatunk ki, plusz még bónuszként hat "fantázia szüleményt". A bajnokságon indulva sorban jönnek a helyszínek az EA Sports-tól immár szokásos FMV felkonferálásokkal, a Single Race-t választva pedig kedvünk szerint versenyezhetünk egy tetszőleges pályán - ha két játékost állítunk be, osztott képernyővel akár ketten is! Természetesen választható sima gyakorlás, vagy a

NASCAR 98

jobb rajtpozíció elérése érdekében időmérő edzés is. A játékot kizárólag azoknak ajánlom, akik nagyon odavannak a NASCAR-ért. Sem grafikailag, sem a kocsik mozgását tekintve nem beszélhetünk egy kiemelkedő alkotásról, ám ennek ellenére az eredeti versenyek leglényegesebb mozzanatait és praktikáit sikerült az alkotóknak a játékba átültetni. Kicsit túlságosan is, így például ha véletlenül a fűre megyünk, a győzelem gondolatát máris el is hessegethetjük, sőt még ügyelnünk kell, hogy a pályára visszatérve ne hogy belénk rohanjon valaki. Mivel a pályák rövidek, a mezőny teljesen megoszlik: akár elsők, akár utolsók vagyunk, valakivel mindig viaskodnunk kell. A viaskodáshoz pedig taktika szükségeltetik,

például muszáj használni a legalapvetőbb NASCAR trükköt: az előttünk lévővel "húzni" magunkat. Hogy mennyire vagyunk a másik versenyző szélárnyékában, azt a kilométeróra körül felvillanó lámpasor jelzi. "Ami benne van a játékban, az benne van a játékban!" - hangzik az EA Sports jelszava, s ha csak a versenyek előtti opciók sokszínűségét nézzük, még talán igazat is adhatunk ennek. A Car Setupnál például nagyon jó, hogy a kerék nyomásának és a spoilernek szögének a változtatásával egyből láthatjuk, milyen kihatással vannak azok az autó menettulajdonságára, és hogy ennek köszönhetően milyen hamar kell majd kiállni a bokszból. A NASCAR Options-nál a kocsik sérülését is bekapcsolhatjuk, vagy megadhatjuk, mennyire igazodjanak a valósághoz a fizika törvényei és a többi pilóta mesterséges intelligenciája. Az már kevésbé jó,

hogy mindezeket a változtatásokat verseny közben alig-alig érezn.

NASCAR 98

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYITÓ

✓ ALKALMAZHATJUK AZ IGAZI VERSENYEK TRÜKKJEIT
× GYENGE GRAFIKA

71%

Az új év első hónapjában külön aktualitása van a Fighting Force sztorijának. Egy olyan emberről szól ugyanis, aki már megszállottan várta az új évet, egészen pontosan a 21. század beköszöntét, mert szerinte – és a jóslatai szerint – a 2000. év első napjára volt kitűzve a világvége eljövetele. Dr. Zeng szilárdan hitte, hogy ő az a kiválasztott, akinek meg kell védenie a világot, és ezért már jó előre felkészült. Különböző drogokkal végzett kísérletei és illegális üzletei révén rengeteg vegyi fegyvert halmozott fel, és egy egész hadsereget toborozott össze. Képzelték mekkora volt a csalódása, amikor eljött január 1.-je, de a petárdákon kívül semmi nem pukkant, és a világégés teljes egészében elmaradt. Dr. Zenget tájtékozó düh fogta el, nem értette, mi történt. Aztán kisvártatva egy egészen örült ötlete támadt: azt okoskodta ki, hogy ezek szerint az ő küldetése lesz az, hogy elhozza a Földre az Apokalipszist – és már mozgósította is a New York-i alvilág legjavát. A megváltozott helyzetnek azonban nem mindenki örült: egy Snapper nevű alkalmazottja értesítette barátait; fékeztek meg ezt a közveszélyes ötletet.

A bunyós játékok mindig is a legnépszerűbb kategóriák egyike volt, ám mióta a 3D-s grafika "beköszöntött", a műfaj valahogy egysíkúvá vált. Szinte kizárólag csak párbajos szisztémában zajló anyagok jelennek meg, s már teljesen kiment a divatból a régi Final Fight-ban vagy a Double Dragon-ban látott utcai tömegverekedés. Saturnra ugyan volt egy Die Hard Arcade, ám a PlayStation tulajdonosoknak mostanáig kellett várniuk egy hasonlót. A lényeg tehát: adva van egy vagy két játékos és egy halom gengszter. Egyenlőtlenek az erőviszonyok, ám hőseinket nem kell féltetni: kiváló harcművészek, jobbra-balra záporozzák az ülleget, és még néhány speciális támadást is megvillogtatnak. A játék eredetileg a Streets of Rage 3D-s környezetbe áthelyezett negyedik részének készült, ezért a "szabályok" a klasszikus sémát követik: minden helyszínről csak azután léphetünk tovább, hogy az összes rosszarcút pihenni küldtük. Amíg ez a tevékenység csak izomagyú testőröket meg szakadt punkokat érint, nem is

okoz különösebb problémát, ám a játék vége felé, amikor már jól kiképzett harcosokkal gyűlik meg a bajunk, bizony meg fogunk izzadni. Szerencsére azonban minden szint után lehet állást menteni, és még energiát növelő ételekkel is találkozhatunk.

A Fighting Force csapata négy tagból áll, ezek közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikusabbakat. Mace Daniels egy kemény kötésű hősgyermény, Snapper ba-

Zeng elmenekül, fél New York-on kell átúldoznunk, hogy végül ráleljünk a főhadiszállására. Áthaladhatunk az esti lámpafényben tündöklő Central Parkon, megfordulhatunk a külvárosban, Bronxban, és még sorolhatnánk a helyszíneket, hiszen van bőven. Ha csak egyszer játszunk végig a játékot, nem is fogjuk mindet látni, mert néhol

az ellenség képébe. A kamera kezelés ennek köszönhetően egészen újszerű: a perspektíva nem oldalról követi hősünket, hanem – mivel a 3D valóban térbeli mozgást jelent – mindig úgy mutatja, hogy az ellenfelek is képen legyenek. Mi ezen a perspektíván nem változtathatunk, legfeljebb

NYOLCADIK KERÜLET, VESZÉLYES TERÜLET!

FIGHTING FORCE

IGY JÁR AZ AKI SMASHER OKLE ELÉ MERÉSZKEDIK

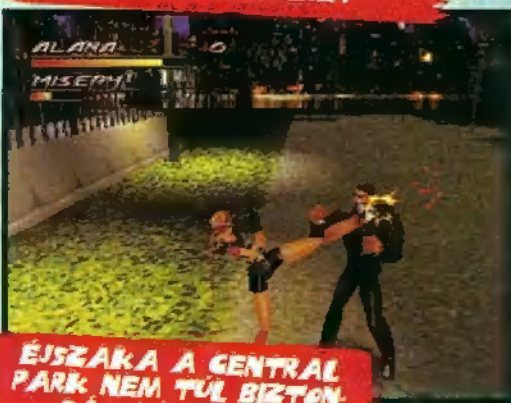


járműveivel is: miután lerúgtuk őket, a motorblokkot dobálhatjuk, a kipufogót marokra fogva pedig kioszthatunk néhány nyaklevest. A mindenütt elszórt üvegeket is szétöröghetjük a "jóakaróink" koponyáján, és a baseball ütőnek is nagy hasznát fogjuk venni. A legbrutálisabb persze a páncélköl: csupán egyetlen lövés, és a fejére állt kiégett váz már csak körvonalaiiban emlékeztet a néhány luxusautóra. Azt hiszem nem is kell tovább méltatnom a pusztítás szépségeit – aki kedvet kapott hozzá, bátran vegye meg ezt a játékot.

V.Z.



KÉT JÁTEKOS MÓDBAN KOOPERÁLYA PÜFÖLHETJÜK A GENGSZTEREKET



ÉJSZAKA A CENTRAL PARK NEM TÚL BIZTONSÁGOS KÖRNYÉK

rátja. Hawk Manson egy jóképű igazság-bajnok, őt Mace kereste fel. Hawk pedig Ben (Smasher) Jackson-nak szól, pontosabban "kibérelte" a börtöntől,

ahol a nehézsúlyú fickó épp az életfogytiglan tartó büntetését töltötte. Végül a kislányos külsejű Alana McKendrick-et szintén Mace értesítette – örömmel vállalta a feladatot, hiszen így bosszút állhat hajdani mostohaapján, aki rajta is végzett néhány kísérletet. Mindegyikük eltérő stílusban bunyózik, eltérő speckókkal. Külön megemlítem az ún. szuper mozdulatot (amihez némi fényeffekt is társul): bár ezzel a támadással sajnos hősünk energiája is fogyni fog, ha többen vették körül, roppant hatásos – ráadásul többes találás esetén külön pontozza a gép. További érdekesség, hogy még a földön fekvő aldozatokba is bele lehet rúgni, ami az elalélt főellenségeknél különösen érdekes.

A pofonok osztását Dr. Zeng felhőkarcolója előtt, a parkolóban kezdjük meg, majd miután

MACE SPECIÁLIS TÁMADÁSA NYOMÁN MEG AZ ASZFALT IS FELIZZIK



az út elágazik, és rajtunk áll, merre megyünk tovább. A grafika egészen elképesztő: mindenütt zajlik az élet, például a városban a háttérben civil autók igyekeznek a dolgukra, még a banditák is egy befaroló furgonból pattannak ki. Aztán miután kiosztottuk őket, s azt hihetnénk, hogy jól végeztük dolgunkat, egyszer csak megjelenik egy helikopter, és golyókat záporoz felénk. Nosza, uzzgyi a kocsit mögé, ha nem akarjuk szitává lövetni magunkat. Aztán miután végeztünk a helyszínen, a nézet a közeli utcasarokra vált: a kereszteződésbe egy jókora kamion fordul be olyan iramban, hogy a plató le is szakad – ez jelzi, hogy megérkezett az első főellenség.

Az irányítás maximálisan kézhez álló, akár a Tomb Raiderben, bármerre elszaladhatunk, s az ellenfelet tetszőleges oldalról rohanhatjuk le. Bizony a lerohanás a legjobb szó, ugyanis leg-hathatósabb támadásokat futás közben (R1) aktiválhatjuk – például nekifutásból rúghatunk

FIGHTING FORCE

JÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK

VELETKERÜ KÖRNYEZETBEN SZINTE
MINDEN TÁRGY SZÉTVERHETŐ
A VÉGE FELÉ TÚL KEVES A HAT-
TÉR VISZONT TÚL SOK AZ ELLENFEL

84%

Nálam nagyobb Street Fighter 2 rajongót annak idején (az SNES-es időkben) lámpással sem lehetett találni. Ez persze nem azt jelenti, hogy annyira jól játszottam; nem, de imádtam játszani ezzel a végtelenül jól kezelhető, párját ritkító verekedős programmal. Éppen ezért érdeklődve és egy kicsit félve teszteltem a Capcom soha véget nem érő sorozatának legújabb, s (mint később kiderült) egyben legelőkelőbb tagját, a STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA-t.

STREET FIGHTER 3D-BEN

A SFEX az alap SF2 3D-s környezetbe átrakott má-

jokkal, de valahogy a bunyós játékokban nem szívlelem őket (egy Chun Li-t még megbocsátottam, de ennyi nő?). Ha nem lenne ott az a pár klasszikus páli – Ryu, Ken, Bison, Guile és Dhalsim – akkor bizony nagyon lehúztam volna a játékot. Az új embereket is elég ötletszegénynek találom, talán sokkal szerencsésebb lett volna, ha csak az eredeti sze-

fighter játékra igaz: ha tudod azt a 7-8 féle alapmozgást, minden szereplővel tudsz valamit kezdeni, hiszen mindig ugyanazok a kombinációk szerepelnek, csak egy kicsit variálva. Egyszerűen elájultam, amikor kiderült, hogy a speciókat még a 3D kedvéért sem változtatták meg: maradtak például a "negyed kör előre+ütés" és a "hátra 2

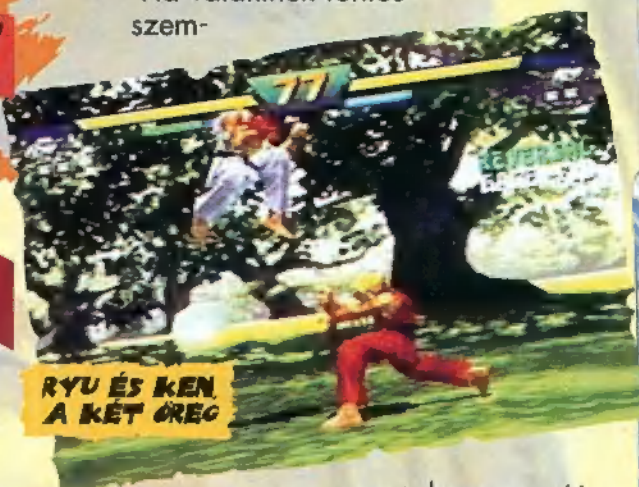
nénk egy "Utcai-harcosok" bajnokságot.

A különböző opciók közül a Practice pont EXPERT almenüjét emelném ki. Itt lehetőség van arra, hogy minden szereplő minden speciális mozdulatát és ezek kombinációit megtanuljuk, de legálábbis kivitelezzük. A sikeres bemutatóért pontokat kapunk, minek eredményeképpen rejtett szereplőket hívhatunk elő. A mozdulatokra persze nem kell magunktól rájönnünk, ezeket megvizsgálhatjuk egy menüben, de előhozni őket, na az már nem egyszerű történet!

Ha valakinek fontos szem-

STREET FIGHTER plus α

mp.+előre+ütés" klasszikusok, így tényleg ugyanazt a régi, történelem teremtő játékot nyomhatjuk, de a kor követelményeinek megfelelően térben megjelenítve. A játékban nagyon sok speciális lehetőség van, amit szintén nem találunk



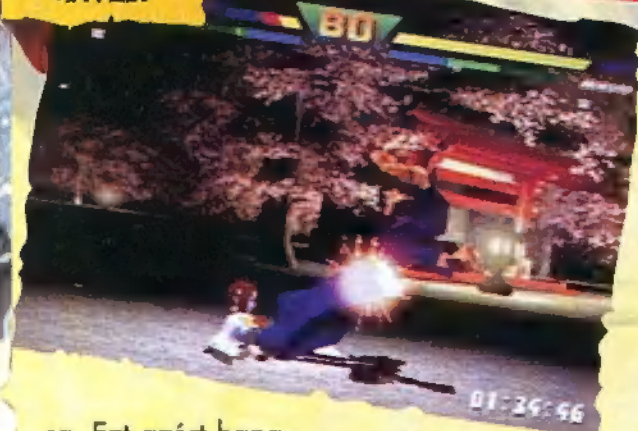
RYU ÉS KEN A KÉT ÖREG

pont, hogy egy játék lehetőleg időtlen-időig elszórakoztassa, akkor a SFEX tökéletes választás. Miután végigverjük a teljes stábot, még ott van a lehetőség az időrekordok megdöntésére és a túléléses menetekre, nem is beszélve a rejtett karakterekről és a rejtett bonusz játékról.

A SFEX grafikája csodálatos. Nagyon élethűek a mozdulatok, tökéletes az animáció, jók a speciális hatások. Több féle befejező-támadás animációt is produkálhatunk és a kamera is nagyon jó szögben mutatja az eseményeket. A bunyó elég gyors, de követhető. Mindent összevéve: a STREET FIGHTER EX plus ALPHA az utóbbi idők legjobb verekedős játéka.

ITT A TEKKEN 2 ELSŐ IGAZI KONKURENCIÁJA!

AZ SFEX EGY EMANGPÁLT JÁTÉK



sa. Ezt azért hangsúlyozom, mert nem valami új, gyenge próbálkozással állunk szemben, hanem egy valódi Tekken 2 klónnal, sőt vetélytárssal. Eddig ugyanis úgy tapasztaltam, hogy a verekedős játékok rajongói kivétel nélkül minden programot a T2-höz hasonlítanak – nos a SFEX semmiiben sem marad el tőle, talán bizonyos szempontból túl is szárnyalja azt. Miben több, miben kevesebb? A leírásból kiderül...

Kezdjük a negatívumoknál, mert azokból kevesebb van. A játékban szereplő karakterek között számomra érthetetlen módon hét nő is van. Amúgy semmi bajom a csa-

rep-
lőket tesz-
zik bele
a prog-
ramba.
Ebből a szem-
pontból a Tekken 2 jobb, mert ott minden karakter egyénibb volt. Blanka, hol vagy?
A játszhatóság és az irányítás tökéletes. Mondjuk ez minden Street

A LÖVÉS MAJDNEM BIZTOS, HOGY TELBE TALÁL



AZ ERŐVISEZŐK NEM MINDIG EGYENLŐEK

meg más programokban (legalábbis így együtt nem). Játshatunk egyedül (ARCADE), egymás ellen (VERSUS), csapatbunyót (TEAM BATTLE), bunyót időre (TIME AT-

TACK), túlélést (SURVIVAL) és gyakorolhatunk is (PRACTICE). Van azonkívül egy állati érdekes opció, a WATCH, ahol a gép a kiválasztott



BURN BABY, BURN!

karakterekkel bemutatómeccset játszszik, de olyan kameranézeteket alkalmazva, mintha a TV-ben néz-

STREET FIGHTER PLUS ALPHA

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÓKK

✓ TÖKÉLETES 3D-S KONVERZIÓ
✗ TÚL SOK A NŐI KARAKTER

95%

76 KONZOL

A hogy az amerikai autómárkák legnagyobb erőpróbája a NASCAR, úgy az európai szériautók legrangosabb megmérettetése a brit Touring Car bajnokság. Arról pedig, hogy ez a verseny PlayStation-on is a legrangosabb legyen, a CodeMasters gondoskodott: aki szereti a realisztikus irányítású versenyprogramokat, ennél a játéknál jobbat nem találhat. Teljes mértékben sikerült az eredeti verseny hangulatát áthozni, azaz a küzdelem itt is leginkább az ide-



MAJDNEM FELBORULTAM, RAADÁSUL MEG EGY TÁBLÁT IS TELIBE KAPTAM



AZ ESŐ ÁZTATTA ASZFALT, KÜLÖNÖSEN SIKAMLÓS



A KICSÚSZÁS UTÁN NÉHÁNYAN MEGEGYENGETEK AZ AUTÓM OLDALÁT

ezt a gép a rajtnál kiírja. Itt derül ki, milyen nehéz is lehet a valóságban bajnokká válni – szerencsére nekünk megadták a lehetőséget, hogy azért a pályák után állást mentsünk. Ahonnan már továbbléptünk, azt a helyszínt onnantól a Single Race-nél is választhatjuk. Aprópó pontok: amikor valakit keményen megelőzünk, veszélyes vezetésnek minősítik a műünket, s négy ilyen koccanás után pontlevonás jön, hat után pedig diszkvalifikálás! Nagyon kellemes, hogy a Short

Champions-

belekeveredünk a mezőny sűrűjébe, ott akkora a furakodás, hogy szinte biztos a kicsúszás – illet pedig rajtunk kívül csak a sereghajtók szoktak csinálni. Ajánlom figyelmetekbe, hogy amikor valaki hátulról taszogatja a kocsitokat, vegyetek vissza a gázból (olyankor működésbe lép a motorfék), ugyanis ha jármű oldal irányba sodródik és eközben a kerekek még nyomatékot is kapnak, szinte magától értelődő a keresztbe állás. Legjobb a manuális váltó, úgy ugyanis például 3-asban csumára húzva a gázt egyenletes sebességgel vehetjük a kényes kanyarokat, ráadásul az autó végsebessége is megnövekszik. Ha pedig már csúszunk, visszaválva még megfogható az autó, vagy ha már hátra felé sodródunk, azonnal rútkverbe kapcsolhatunk és így lendületből fordíthatjuk vissza a kocsit. Mint az a lelkesedésemből talán kitérnik, véleményem szerint a Touring Car jelenleg a PlayStation-

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

ABLAKTÖRLŐ NÉLKÜL EL SE INDULJ!

gek harca, elég türelmesek vagyunk-e kivárni a kedvező pillanatot az előzésre, meg



TÜLEKEDNI ELÉG VESZÉLYES DE NEHA MUSZAJ

szerint rázkódik a kasznia, a centrifugális erő hatására bedöntjük a fejünket és persze láthatjuk a kezünket is amint sűrűn lenyúlunk váltani. Esőben még az ablaktörő is működik! A kocsi hangja szintén telitalálat, ami nagyban hozzájárul, hogy tökéletesen érezzük a sebességet. Belső nézetben teljesen jól hallani még a váltó fogaskerekeinek egészséges zúgását is, ha pedig kiszaladunk a pályáról, hangosan zötyög a kaszni.

Amennyiben nem vigyázunk az autónkra, bizony csúnyán összetörhetjük. Átkozottul jópofa, hogy a hátsó szélvédő először csak "bepákhálódik", aztán kell még egy erőteljes ütközés, és már be is szakadt. Az egyetlen irreális dolog a borulás. Az még nem lenne baj, hogy az autók nagyon nehezen állnak fejre, hiszen a kocsi felépítése miatt ez az igazi versenyeken is elég ritka, de amikor a fizika törvényei szerint elkerülhetetlen a bukás, sajnos elég suta mozdulatokat láthatunk: az autók úgy fordulnak az oldalukra, mint valami kartondobozok.

Minden pályán két futamot rendeznek, s a következő helyszínre csak akkor jutunk át, ha bizonyos pontszámot elérünk –

merjük-e kockáztatni az adott kanyart azon a sebességen, ahol gumik már bármikor megcsúszhatnak, tudunk-e a koncentrálni az összes körön keresztül, mert persze elég csupán egy másodpercnnyi figyelmellenség és máris a fűvet szántjuk.

A grafika szinte elkápráztatja az embert, a teleobjektív effektuson és a hasonló megszokott dolgokon kívül számtalan érdekes dolgot vehet észre a figyelmes szemlélő. A nyolc eredeti és roppant életszerű pályán különböző időjárású tényezők között folynak a futamok. Silverstone-ban



MÉG A KÖCSI BELSEJE IS 3D-BEN VAN KIDOLGOZVA



ÍME AZ EGYIK REJTETT AUTÓ, EGY PINK CADILLAC

hipet választva nem mu- száj az eredeti 18-20 kört lerónunk, hanem csak annak töredékét. Amennyiben a 15 másodperc eltelte már nem jelent problémát, osztott képernyővel (a Single Race-nél) két játékos mód is bekapcsolható.

A garázsba lépve a Touring Car autók szinte javát megtalálhatjuk, gyártók szerint: Honda, Audi, Opel (Vauxhall), Volvo, Ford, Nissan, Peugeot, Renault. Ha különálló versenyen indulunk, láthatunk még két garázsajtót, ott rejtőznek a titkos járművek. Csak próbáljuk meg névnek beírni: CMGARAGE. Bár első nekifutásra sok különbséget nem fogunk látni az autók irányítását illetően, hamarosan rájöhettünk, hogy igenis vannak eltérések. Én például először egy Volvóval fogtam neki a bajnokságnak, hiszen széles kiépítésének köszönhetően talán ez az egyik legbiztosabb úttartású autó, igaz, egy kicsit "komótosan" fordul. Aztán az ötödik pályától rá kellett döbbennem, hogy egyszerűen képtelenség tartani vele az iramot. Egy gyors és mozgékony autó a köreredményeken másodperceket javíthat, ajánlom tehát mindenkinek a Renault használatát. Főleg, mivel ez egy olyan verseny, ahol sokat jelent a rajtnál a pole pozíció. Bár easy fokozaton egy-két kicsúszás még belefér a továbbjutásba, a legkeményebb szinten törekednünk kell a rajt-cél győzelemre. Ha

ős autóversenyek csúcsa. Aki nem hiszi, járjon utána az 576 Shopban.

V.Z.

TOGA

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBONA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ MAXIMÁLIS RÁNYITHATÓSÁG
REALISZTIKUS KÜLSŐSÉGEK
× AZ ELLENFELEK AUTÓI MINTHA
NEHEZEBBEN CSÚSZNÁNAK MEG

95%

LÁNGGOLÓ ASZFALT

EBBEN A HÓNAPBAN (ISMÉTI) BÜSÉGES TERMÉS VOLT A PLAYSTATION-RE KÉSZÜLT VERSENYJÁTEKOK TERÉN. EZ AZ OLDAL HIVEN TÜKRÖZI A VÁLASZTEK SOKSZÍNŰSÉGET.

PEAK PERFORMANCE

A Peak Performance egy mintaszerű példa arra, amikor a fejlesztők a program egyik részletére nagyon koncentrálnak, viszont a többi részéről megelégedkeznek. A Peak Performance autói hihetetlen részletességgel lettek megtervezve és mozgatva, ám a tájak, amelyekben autózhatunk elnagyoltak, olyan grafikai színvonalon, ami két évvel ezelőtt is csak a tűrhető kategóriába lett volna sorolható. A géppark 21 darabot számlál. A készítő nem fárasztotta magát a licencjogok megvásárlásával, ettől függetlenül azonban az autók minden porcikája valódi márkák vonalát követi. Az autók ablakain még be is lehet látni, így a belső kiképzés sem marad rejtve, sőt még azt is jól láthatjuk, amint a pilótánk csúri a kormányt, vagy le-



EXPLOSIVE RACING

Úgy egy évvel ezelőtt sajnos méltatlanul nem tudunk beszámolni a Burning Road nevű autóversenyről, ám most, hogy a konzolokkal külön foglalkozunk, a folytatásnak tekinthető Explosive Racing-gel nem követjük el ugyanazt a hibát. Egy örült, ugratással bővelkedő száguldásba kapcsolódhatunk be, s hat olyan kaliberű versenyző közül választhatunk, akik jogosítványhoz aligha juthatnának. Örült kiscsaj bitang gyors sportkocsival, kemény, bőrdzseki macho chopper motorral, vagy mexikói tahó egy testes vontatóval - hogy a mezőny "legjavát" említsük. Kiválasztottunk öt pályán állhat rajthoz, ám kezdetben persze csak az első. (Gyakorolni is csak azokon lehet, ahová eljuttattunk már a bajnokságon.) Az első helyszín Skócia: az út mentén a Loch



FORMULA KARTS

Formula Karts SE azoknak ajánlható, akik a rajongásig odavannak a gokartozásért. Hagyományos, gyors versenyekhez szokott játékosok ne várjanak ettől a programtól túl sokat, ráadásul grafikailag sem számít egy kiemelkedő alkotásnak. Braziliától Egyiptomig összesen nyolc hamisítatlan gokart pályán állhatunk rajthoz, plusz még számíthatunk egy jutalom pályára is, ami ha jól tudom a Haldon lesz. Nyolc versenyző közül szelektálhatunk, mindegyikük gokartja eltérő dolgokban jeleskedik: úgy mint sebességben, gyorsulásban és tapadásban. (Tapasztalataim szerint leginkább a második pont számít.) Egyedül a gépi versenyzők ellen, vagy osztott képernyővel ketten tudunk játszani, azon belül is vá-



nyúl a váltókarhoz. A kocsiakra még a kipufogócsövet is odabiggyesztették, aminél még arra is gondot fordítottak, hogy váltásnál kisebb láng csapjon rajta ki. Ha tehát csak a járművek megjelenését néz-



Ness-i szörny versenyt úszik velünk, majd később még az eső is elered és az ég is beborul. (De van világítás!) Másodjára egy Arizonai sziklás bányavidéken csilleg, vadnyugati faházak, és indi-



laszthatunk külön verseny, bajnokság és az arcade mód közül, továbbá egy játékos módnál gyakorolhatunk is. A felsoroltak közül a bajnokság pontosztásos rendszerben zajlik, míg az

zük: a program páratlan a maga nemében (leszámítva a kicsik motorhangját, ami valami barzalom), és még az irányítás is megállja a helyét. A közúti szériaautók frankón belengnek, míg a sportosabb típusok merevebb felfüggesztést kaptak, tehát ennek megfelelően mindegyik járgány eltérő menettulajdonságokkal rendelkezik. Csak az öt darab pálya ne lenne olyan sivár: élénk, árnyalatlan színek borítják a poligonokat, árnyékhátok sehol, kevés a tereptárgy és még sorolhatnám az efféle jelzőket. A játék menüjében a szokásos 1 és 2 játékos üzemmódokat találjuk, valamint az időre menő Time Trial, amin belül a városi pályán egy 30 ellenőrzési pontos versenyen vehetünk részt. Mindegyik helyszínen többféle időjárás választható: vezethetünk nappal, éjszaka, ködben, vagy naplementénél. Van pályaszerkesztés is, valamint külön, egyedi beállítású kocsikat is készíthetünk, amelyeket aztán ki is menthetünk.

PEAK PERFORMANCE

70%

EXPLOSIVE RACING

83%

FORMULA KARTS

67%

76 KONZOL

Szeretnéd kipróbálni, milyen érzés mesterlövésznek lenni? Filmekben sokszor látni, hogyan szedik le az orvlövészek néha kilométeres távolságból áldozataikat, ám videojátékokban ilyesmit eddig még nem igen tehetünk! Hogy miért nem, annak leginkább technikai okai vannak: kilométernyire belátható 3D-s terepet generálni nem is olyan egyszerű. Szerencsére azonban mindig akadnak, akik még a lehetetlent is véghez viszik: ezúttal az elismerést a Shiny Entertainment munkatársai érdemelték ki.

Aki "találkozott" már Earthworm Jimmel, az tudja, hogy ez a cég nem éppen az épelemű sztorijairól híres, ■ azt csak azért bocsátom előre, hogy az alaphelyzet ne lépjen meg senkit. Szóval a történet Kurtól szól, egy laborasszisztensről, aki egy örült - őri jámbor - tudós mellett tevékenykedik. Hőseink felmennek az űrbe, ám a doki legújabb kísérlete - csakúgy mint máskor - kudarcot vallanak. A doki felve attól, hogy nevetségessé válik, úgy határoz: márpedig ő addig nem megy vissza a Földre, amíg fel nem fedez valamit. Telnek-múlnak a napok és a hetek, ám a lángelre csak csupa hasznavehetetlen dolgot talál fel - kivéve a genetikailag manipulált hat lábú kutyát. Bonest, aki még túlságosan is jóra sikeredik: a munkára tervezett bloki olyan intelligensé válik, hogy még a munkát is megtagadja. Aztán hirtelen fordulópont következik be: hőseink különös örvényt fedeznek fel a távoli űrben, amiről hamarosan kiderül, hogy

idegen hódítók közelednek egyenesen a Föld felé.

ÖLJ, BUTÍTS ÉS NYOMORBA DÖNTS!

Hatalmas, gördülő építményeikkel letarolják a városokat, a földi fegyverek tehetetlenek velük szemben. Itt az ideje tehát, hogy a doki

A SZIVARGÓ ROBOT MEG NEM TUDJA, DE AZ UTÓLSÓKAT SLUKKOLJA

HA KISZORGÁLO EGYSÉGEK ALGÁZZUK MAGUNKAT, AZ ÓRIÁSI ROBOTOK RÁNK SE BACÓZNAK

kell bejárnunk, s egy seregnyi robottal, gyíkfejű androiddal, tankokkal, ágyú-

megmutassa, mit tud Kurt egy szuper erős és golyóálló páncélzatot, valamint egy több funkcióú fegyvert kap gazdájától - neki már "csupán" annyi a dolga, hogy használja azokat.

Kurtot irányítva összesen öt hatalmas várost kell megsemmisítenünk, hogy végül eljussunk az "örvénylovassok" főnökének "tanyájára". Küldetéseinket mindig az űrbázisról kezdjük:

felcsatolva a sisakként is funkcionáló fegyverünket a fejünkre ugyanazon ■ örvényen keresztül zuhanunk be a föld légkörébe, amin hódítók érkeztek. A zuhanás csak átvezető pálya: Bones néhány fegyvert már előre kihajított nekünk ejtőernyőn, s ezeket szedhetjük össze, miközben lentől néhány rakétát eresztenek meg felénk.

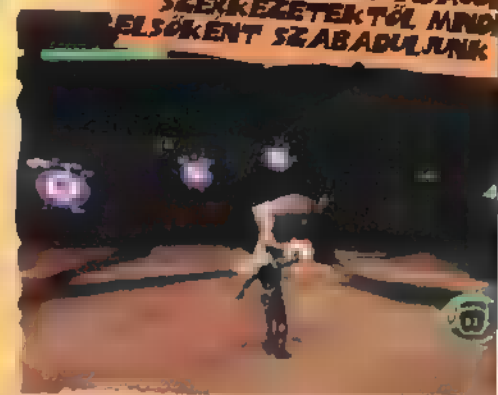
Lent, a szerkezetben kezdődik ■ igazi akció. A gigantikus járműben hatalmas tereket, hosszú folyosókat

tot, "a világ legkisebb nukleáris bombáját", figyelem elterelő próbababát szereztünk; ezek közül majd ■ L2-vel válthatunk. A fegyverünk - mint említettem - egyben a sisakunk, és mellesleg egyben a mesterlövész puskánk. Hogy ez utóbbi funkcióját igénybe

szélönünk, apró réseken kell belőnünk az aknáinkat. Kurtal ráadásul minden pályán valami extrém dolgot ■ művelhetünk: beülhetünk az ellenség bombázójába, csúszdázhatunk, snow board-ozhatunk, stb.

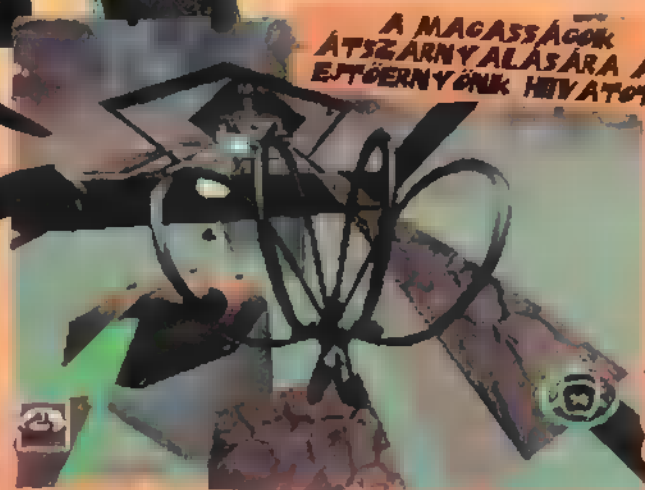
Amikor korábban ■ játék PC verzióját teszteltem, még nemigen tudtam elképzelni, hogyan fogják ezeket ■ hatalmas tereket ■ PlayStation-nel megjeleníteni - de szemmel láthatólag remekül sikerült. Igaz, ■ konzolosoknak néha a folyosókon egy másodpercre megáll a játék, amíg betöltődik a következő rész, ettől eltekintve azonban semmivel se kevesebb ■ játék, sőt egy frankó intro képsorral még több is. A játszhatóságon is javítottak, hiszen most már az alszinteken belül is lehet menteni. Végül néhány tipp! A sikoltozva menekülő ládák 150% energi-

AZ IDEGENEKET ADAGOK SZERKEZETEKTŐL MIND ELSŐKÉNT SZABADULUNK



át émelek, ne mulasszuk el sarokba szorítani őket! A 4. főellenséghez az alatta fújó légáramlattal kell felküldeni a bombákat. Az 5. pályán a targoncaroncsot toljuk rá ■ sárga kapcsolóra, így nyithatjuk ki ■ ajtót. A legtöbb gonoszt pedig úgy csaphatjuk el ■ nukleáris bomba mellől, hogy etetni kell őt a foka szerű lényekkel,

A MAGASSÁGOK ÁTSZÁRNYALÁSÁRA AZ EJTŐERNYŐNK HÍVATOTT



vegyük, fel kell csatolnunk a fejünkre, amit a SELECT-tel tehetünk meg. A sisakban négy képer-

amelyeket ■ közeli automatából (a mellette lévő gomb lenyomásával) varázsolhatunk elő.

V.Z.

nyöt látunk: a naggyal célozhatunk, a három kicsi pedig a lövedékeink szemszögét követi. A célzáson kívül rá is nagyíthatunk a célpontra, ezt a Háromszöggel és a Körrel tehetjük meg. A mesterlövész puskához is találhatunk majd hatékonyabb löszertípusokat, valamint sisakkal hívhatjuk majd segítségül Bones bombázógépét is - persze csak akkor, ha már felvettük a kutyafej ikont. A továbbjutáshoz nem elég csak jól célozni! Hatalmas tükröstermekben például egészen belekápázunk ■ szemünk, amint vékony pallókon átvándorozunk, vigyázva, hogy le ne essünk - sokszor az ejtőernyőnkkel vitorlázva át ■ mélységeket. Gyakran nekünk kell kipuhatolnunk az ellenség gyenge pontját: záratokat kell

MDK

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1. EMBERLELŐ
2. ANAGY RÁNY

3. EMBERLELŐ
4. EMBERLELŐ

5. EMBERLELŐ
6. EMBERLELŐ

7. EMBERLELŐ
8. EMBERLELŐ

9. EMBERLELŐ
10. EMBERLELŐ

11. EMBERLELŐ
12. EMBERLELŐ

13. EMBERLELŐ
14. EMBERLELŐ

15. EMBERLELŐ
16. EMBERLELŐ

17. EMBERLELŐ
18. EMBERLELŐ

19. EMBERLELŐ
20. EMBERLELŐ

21. EMBERLELŐ
22. EMBERLELŐ

23. EMBERLELŐ
24. EMBERLELŐ

25. EMBERLELŐ
26. EMBERLELŐ

27. EMBERLELŐ
28. EMBERLELŐ

29. EMBERLELŐ
30. EMBERLELŐ

31. EMBERLELŐ
32. EMBERLELŐ

33. EMBERLELŐ
34. EMBERLELŐ

35. EMBERLELŐ
36. EMBERLELŐ

37. EMBERLELŐ
38. EMBERLELŐ

39. EMBERLELŐ
40. EMBERLELŐ

41. EMBERLELŐ
42. EMBERLELŐ

43. EMBERLELŐ
44. EMBERLELŐ

45. EMBERLELŐ
46. EMBERLELŐ

47. EMBERLELŐ
48. EMBERLELŐ

49. EMBERLELŐ
50. EMBERLELŐ

51. EMBERLELŐ
52. EMBERLELŐ

53. EMBERLELŐ
54. EMBERLELŐ

55. EMBERLELŐ
56. EMBERLELŐ

57. EMBERLELŐ
58. EMBERLELŐ

59. EMBERLELŐ
60. EMBERLELŐ

61. EMBERLELŐ
62. EMBERLELŐ

63. EMBERLELŐ
64. EMBERLELŐ

65. EMBERLELŐ
66. EMBERLELŐ

67. EMBERLELŐ
68. EMBERLELŐ

69. EMBERLELŐ
70. EMBERLELŐ

71. EMBERLELŐ
72. EMBERLELŐ

73. EMBERLELŐ
74. EMBERLELŐ

75. EMBERLELŐ
76. EMBERLELŐ

77. EMBERLELŐ
78. EMBERLELŐ

79. EMBERLELŐ
80. EMBERLELŐ

81. EMBERLELŐ
82. EMBERLELŐ

83. EMBERLELŐ
84. EMBERLELŐ

85. EMBERLELŐ
86. EMBERLELŐ

87. EMBERLELŐ
88. EMBERLELŐ

89. EMBERLELŐ
90. EMBERLELŐ

91. EMBERLELŐ
92. EMBERLELŐ

93. EMBERLELŐ
94. EMBERLELŐ

95. EMBERLELŐ
96. EMBERLELŐ

97. EMBERLELŐ
98. EMBERLELŐ

99. EMBERLELŐ
100. EMBERLELŐ

A legtöbb játéknál nem igaz az állítás, hogy "Mindig az első benyomás a fontos". Előfordul ugyanis, hogy csak több nekifutás után tetszik meg egy program – node mi a helyzet azokkal a játékokkal, amelyek már az első pillanattól kezdve tűzbe hozzák az embert? A FELONY 11-79 ugyanis egy ilyen játék. Hiszitek vagy nem, de minden alkalommal amikor nyomulok vele, hangosan kurjongatok, annyira élvezetes az akció (ha valaki más is van a helyiségben, azért visszafogom magam).



EZZEL KÖNNYŰ KÁRT OKOZNI

2-Meg kell keresnünk a velünk szembe haladó fehér limuzint, és lelopni az elejéről az arany jelvényt (egyszerűbben fogalmazva jól neki kell menni).

3-Meg kell szerezni egy ezüst kegytárgyat, végigszágulni a városon, és az egyik belvárosi telefonfülkét használva hívni egy helikoptert.

A küldetések teljesítésének kezdetben csak a gyorsan fogyó idő a korlátja. De a száguldas mellett lehetőség van arra is, hogy a különböző objektumokon, kocsikon, házakon, szóval minden átgázolva kárt okozunk – a kép jobb felső sarkában látható

egy számláló, ami mutatja az okozott károkat dollárban. Később ennek is jelentősége lesz, ugyanis... Minden teljesített pálya után újabb választható autók állnak rendelkezésünkre, melyek

– Néhány kocsit csak akkor jelenik meg, ha a pályákat 4 percnél hamarabb fejezzük be. Ennek alapfeltétele egy szupergyors autó.

– A legizgalmasabb gépeket úgy hozhatjuk elő, ha a pályáktól függően 1-2.5 millió dolláros kárt csinálunk. Ehhez egy masszív járgány szükségeltetik és nem árt tudni, hogy milyen objektumra mennyit számol a "kasszás".

– Van olyan gép, amit akkor kapunk meg, ha egyáltalán nem csinálunk semmilyen kárt. Ezt valamilyen kisebb méretű kocsival, esetleg

és olyan örült dolgot történhetnek vele extrém helyzetekben, hogy már csak ez is megér egy próbát.

A hangulatot a csúcspontig fokozzák a játék közben hallható zenék és azok a teljesen élethű hanghatások, amikor például elgázolunk valakit, szétörünk egy telefonfülkét vagy totálkárosra törünk egy tartálykocsit. A kocsik mindegyike másféleképpen vezethetőek, de ezen belül még teljes körű műszaki machinációkra is van lehetőség: állítható felüggesztés, a váltó, a fékek, kormány-

zás, kerekek tapadása – és van egy teszt-pálya is, ahol a beállításokat próbálhatjuk ki. A három pálya elég kevés, de hála a változatos feladatoknak

A STRANDON ÁT EGY SZÜRKE AZ ÚT



MOST MERRE VAN AZ 'ELŐRE'?

motorral tudjuk kivitelezni.

– További autókat speciális feladatok megoldásával csálhatunk elő, melyek pályánként változnak. A "Sea Side"-on például van egy trafipax, amelyen több, mint 75 MPH-os sebességgel kell átgázolnunk.

BREAKIN' THE LAW!

Ami nagyon tetszett a játékban, az a totális "haladási" szabadság. Egy pályán szinte "számtalan" irányban haladhatunk, többféle útvonalon, amelyek teljesen különbözőek. Néha átgázolhatunk a városi központokon, így levághatjuk a hosszabb kerületeket, lehajthatunk a tengerpartra, a szatornákba, erdőn-mezőn gázolhatunk – szó ami szó, ilyen még nem volt! A városi forgalom teljesen reális, a lámpák rendesen

váltak, a forgalom tőlünk függetlenül működik – él az egész játék, mi pedig örült módjára száguldozhatunk ebben a tényleg virtuális világban. A kocsit amellet, hogy szépen törik, elmerül a medencékben, kigyullad

és a számtalan útvonalnak, a FELONY 11-79 nagyon sokáig elszórakoztathatja a PlayStation tulajdonosokat.

FELONY 11-79

**LETVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA**

**1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK**

**NAGYON AKOZTATÓ
EREDETI JEL
TOBB PÁLYA KÉNE**

900%

AMIT AZ ÉLETBEN SOHASEM CSINÁLHASZ MEG!

Többször is eszembe jutott már egy-egy akciófilm után, hogy milyen jó lenne egyszer úgy száguldozni egy kocsival, ahogy a menők csinálják: törni-zúzni-odaverni a szebbnél-szebb autót, kat,

**VISSZA A KÉTŐS
PADLOGAZZ! MIT**

ke-resztben esni be a kanyarokba, kézfékkal forogni. És láss csodát: végre megjelent egy ilyen program, amiben költönségek nélkül élhetjük át ezt az élményt. A Felony 11-79 ugyanis a rosszfiúk, gengsterék, a banditák és általában "azoknak a bolond kölyköknek" a szórakoztatására készült. A lényege egyszerű: szegd meg a törvényt, felejtse el a KRESZ-t. Az alap a következő: választanunk kell egy autót a kezdetben gyér, de bizalomgerjesztő kínálatból. Aztán egy pályát a három közül, ahol különféle alapfeladatokat kell megoldanunk (lássuk őket):

1-Kezdekör betörünk egy kiállításra és elloponk egy értékes szobrot. Ezt kell elszállítanunk a pálya végére, de még előtte a belvárosban össze kell szednünk néhány dinamit rudat, amelyek a továbbjutáshoz szükségesek.

között akadnak egészen használhatóak és inkább érdekesek is. De még csak most jön a java! Arra is van mód, hogy az összesen 22 választható típus mindegyikét (ebből 12 rejtett) megszerezzük.



KÓD-2 FINAL FANTASY VII

Megszámolni nem tudom, hány játékírást követtem eddig, de 100%, hogy ezzel a Final Fantasy VII-tel nagy bajban leszek. Annyira nagyméretű ugyanis a program, oly szerencsés, hogy rejtejt dolog van benne, hogy most, a harmadik újrakiadás után sem vagyok benne biztos, hogy mindent tudok róla. Egyfolytában azon görcsölök, hogy minél jobb és teljesebb megoldást gyártsak, de mindig újabb és újabb dolgok jönnek be a képbe és jutnak eszembe – már attól “félek”, hogy az egész pályafutásom ennek a csodálatos játéknak a jegyében fog eltelni (minden hónapban két oldal, előreláthatólag 2000-ig). Éppen ezért elkezdem “felszabdalva” leköszölni a végjátékot és adok néhány tippet is, amelyek szerintem megkönnyítik a dolgokat. Mielőtt azonban belejárnék, lássunk néhány “általános” szabályt és tanácsot:

AZ IDEÁLIS CSAPAT

A játék elején legjobb a Cloud-Aeris-Red XII triót választani. Cloud a nyílt alap, Aeris a HEALING WIND nevű, mindenkit felgyógyító limitje miatt kell, Red XII pedig kezdetben a legjobb harcos. Tifa és Barret szerintem felejthető, mert a hölgy csak nagyon sok idő elteltével válik jó harcosná (akkorra meg már nincs rá szükség, hiszen a többiek sokkal használhatóbbak), a fekete srácnak pedig egyszerűen nem jók a fegyverei. Később lesznek olyan helyzetek, amikor adott, vagy kevesebb karakterrel kell mennünk, ott nincs mit tenni. A játék közepétől pedig csak és kizárólag egy triót használtam rendszeresen: Cloud-Vincent-Cid. Vincent-et a limitjei miatt (amikor átváltozik, feltöltődik az energiája és 4-5-ös kombó támadásokat csinál), Cid pedig nagyon erős és szintén bikák a limitjei. Mondjuk helyette elmegy Red XII-is, főleg azért, mert a L4-es limitjét egészen korán (az 1-es disc vége felé) meg lehet szerezni!

A LEGJOBB FEGYVEREKRŐL

Ahogy helyszínről-helyszínre továbbhaladunk a játékban, minden karakterhez egyre jobb fegyvereket tudunk vásárolni vagy szerezni (találni, elnyerni). Ez azonban elég csalóka dolog, mert a legtöbb fegyver materia-nyílásai (SLOT) nincsenek összekötve, ezáltal lehet kombinációkat összehozni velük. Igyekezzünk tehát a rendelkezésre álló fegyverek közül azt kiválasztani, amelynek a legtöbb páros nyílása van. Úgy tapasztaltam ugyanis, hogy a fegyverek támadóértékében (ATTACK, ATTACK %) a 10-20-as (I) plusz/mínusz eltérés szinte észre-

vehetetlen (tehát a karakter körülbelül ugyanakkor tud sebezni). A második szempont, hogy az adott fegyver materia-fejlesztő tulajdonsága (GROWTH) mindenképpen legalább NORMAL értékű legyen. Elég szembejövő, hogy a szupererős fegyvereken alig, vagy egyáltalán nincs nyílás – nem éri meg ezeket hosszú távon alkalmazni! Cloud-dal például elég sokáig (a RAGNAROK-ig) az ENHANCE SWORD-ot használtam. Minden karakterhez van egy végső, “Ultimate” fegyver, melyeket a szokásosnál nehezebb megszerezni. Ezeknek a legnagyobb a támadóereje, de nem fejlesztik a materiát. Értelem szerűen akkor érdemes ezeket felszerelni, ha már MASTER szintű, teljesen kifejlett materiáink vannak (leginkább a 3-as disc közepe felé).

A “LIMIT LEVEL”

Minden karakternek 7 Limit Break-je van, kivétel Cait Sith (neki 2) és Vincent (neki 4). Az aktuális LIMIT LEVEL első limitje kb. 80 elpusztított ellenfél után jelenik meg (ekkor “tanulja” meg az illető), a második pedig akkor, ha már az első limitet alkalommal használtuk. A menüben a LIMIT pontba lépve felül egy színes csík mutatja, hogy hol tartunk a tanulásban. Ha az adott szint mindkét limitjét megtanultuk, a SET ponttal állítjuk át a következő szintre (erre oda kell figyelni, mert a játék során sokszor 80 ellenfelet feleltünk ugyan, tehát az egyes számú limitet könnyebben jönnek, de a LEVEL 4-et, ami a legbitangabb, csak akkor tudjuk behozni, ha már minden előző limit-elemet megtanultunk). A L4-es limitet speciálisak, ezért külön meg kell szerezni, majd odaadni a megfelelő karakternek.

FELSZERELÉSEK

Minden karakter 3 féle cuccal szerelhető fel (EQUIP menü). Az első a fegyver (WPN), a második a karpáncél (ARM). A karpereceknek ugyanolyan materia-nyílásaik vannak, mint a fegyvereknek. Is igyekezzünk őket választani, amelynek a legtöbb dupla nyílása van és legalább NORMAL a fejlődése. A későbbiekben olyan karpereceket is találunk, amelyeknek speciális tulajdonságaik is vannak, például megvédnek a különböző elementális támadásoktól. A harmadik felszerelés lehet valamilyen varázsgyűrű vagy nyaklánc, ezek szintén bizonyos fajta védelmet nyújtanak a varázslatok ellen. Előbb-utóbb elég sok ilyen speciális karpáncélt és varázstárgyat begyűjthetünk – próbáljuk meg úgy elosztani őket karaktereink között, hogy mindenki a lehető legtöbb fajta támadás ellen védve legyen.

A MATERIA FEJLŐDÉSE

A minimum NORMAL növekedést elősegítő fegyverekben és karpáncélokban a kapott EXP pontokkal egyenes arányban fejlődnek materiáink. Az egyre nagyobb fejlettségi szinttel egyre jobb varázslatokat tanulunk meg, a csúcs szint a MASTER level. A menü MATERIA részében a materiákra mutatva tudjuk megnézni, hogy a cucc milyen szinten áll (színes csillagok jelzik; értékét az AP mellett levő szám mutatja; a következő szint eléréséhez szükséges pontszám a TO NEXT LEVEL mellett látható). Az 1-es disc közepétől kezdve olyan helyszínekre is eljutunk, ahol megölt ellenfelek után az EXP értéke a szokásosnál feltűnően jobban fejlődik. Itt csináljuk meg azt a trükköt, hogy szereljük fel embereinket DOUBLE vagy TRIPLE fejlődésű cuccokkal, rakjuk bele a materiákat (szépen sorban felfejlesztve mindegyiket) és amíg el nem érjük a magasabb szinteket.

A PIROS “SUMMON” MATERIAK

A játék közepéig a legfontosabb “advánszárk” a piros materia. Ezek valamilyen speciális “isten” hívását jelentik, aki/ami megtámadja az ellenfeleket. Ezek az istenek eleinte elképesztőeket sebeznek, de a normál varázslataink felfejlesztésével sok közülük (szerintem) feleslegessé válik (a Fire-Ice-Lighting 3, Comet 2 és az Ultima varázslat után már nem olyan izgalmas pl. Ramuh, Shiva és Ifrit). De ami leginkább ellenük szól, hogy ezek a piros kövek nagyban levesznek a HP értékünkől, ezért hadarság a kedvenceinket telepokolni velük. Csak max. 2 pirosat adok minden emberemnek, a legjobbakat: Bahamut, Neo-Bahamut, Bahamut-ZERO, Odin, Hades és a Genetikus Knights of the Round. Van még egy szuper piros cucc, a Phoenix, utóbbi kombóznia kell a Final Attack materiával (A Phoenix ugyanis elsütés és támadása után feléleszti a halott karaktereinket, a Final Attack pedig totális elhalálozáskor automatikusan elsüti a vele párosított materiát. Tehát ha egy csatában véletlenül meghal minden emberem, jön a FA és hozza a Phoenix-et, ami mindenkit feléleszt és még jól oda is ver!).

MILYEN HATÁSSAL VAN RÁNK A MATERIA

Sajnos a különböző materiákat nem lehet csak úgy orra-szájba, következmény nélkül felszerelni. A zöld “támadó” és a piros “summon” materiák ugyanis bizonyos mértékben befolyásolják állapotunkat (pl. az erőnköt és a max. HP-ből levesznek, más-

hoz meg hozzátesznek). Éppen ezért nagyon oda kell figyelni, hogy minden karakterünk-nél egyenlő mértékben legyen ez a két szín megosztva. Jó megoldás, ha mindenkinél van legalább 1-1 HP PLUS és MP PLUS materia (persze MASTER szintű), mert ezek vissza-hozzák (sőt sokszorozzák) a levett értékeket.

MATERIA KOMBINÁCIÓK

A dupla nyílások segítségével “életbevágó” kombinációkat tudunk összehozni. Persze ezeket nem adja könnyen a játék, hiszen a legjobb materiákért nagyon meg kell küzdenünk. Az első alkalmazható kombináció, amikor valamelyik zöld támadó materiát (FIRE, ICE, LIGHTING) párosítjuk a kék ALL-al, ekkor az adott varázslat minden ellenfelet sebez. Szintén alap a RESTORE-ALL (később inkább a FULL CURE-ALL) és REVIVE-ALL kombó, ekkor minden karakterünket egyszerre tudjuk gyógyítani és feléleszteni. SOHA ne adjuk az előző két kombót ugyanannak embernek, mert ha meghal, nekünk minden szinten kampó! Legyen egy gyógyító és egy felélesztő harcosunk is! A karaktereink állapotát befolyásoló, bosszantó (MINI, FROG, PERIFY, SLOW, FURY, stb) varázslatok ellen szereljük fel egy BARRIER-ALL-t és egy HEAL-ALL-t, a főellenfelek hasonló védelmének megtöréséhez pedig egy DESTRUCT-ALL-t. En még a következő gyilkos kombókat tudom ajánlani: COMET-MP ABSORB (a Comet állatit sebez, az MP Absorb meg elvesz pluszban az ellenféltől egy csomó magic pontot), ULTIMA-QUADRA (Ultima a legerősebb varázslat, a Quadra-val pedig négyszer egymás után tudjuk elsütni (ez persze bármelyik más varázslatra érvényes), de csak egyet(!) számol le a gép az MP-ből). No itt jön be a képbe a MIME materia, amellyel utánozni tudjuk az előzőleg bemutatott varázslatokat. Mindenképpen rakjuk fel a SLASH ALL materiát, ezzel egy ütessel a csatamezőn levő összes ellenfelet támadja a karakterünk, és a DOUBLE CUT-ot, ezzel meg kétszer egymás után ver rá a kiszemelt áldozatra. Hasznos materia még: W-ITEM (két tárgyat használhatunk egyszerre), W-MAGIC (két varázslatot egymás után), W-SUMMON (két “summonálás” egymás után).

SZUPER KOMBÓ

A 3-as disc “megölhetetlen” szörnyei ellen hatásos a következő kombócska:
1-Cloud elsüti a Knights of the Round-Quadra kombót (Summon: KOTR, persze a Quadra miatt négyszer egymás után).
2-Cid nyom egy Mime-et (az előbbi csomag még egyszer)
3-Vincent nyom egy Ultima-HP Absorb pá-

rost (az Ultima csontig hatol, és az MP Absorb még pluszban levesz egy csomót).

Ez, ha a materiáink mind MASTER szinten vannak, összesen kb. SZÁZEZER pontot is sebezhet! Persze a KOTR-t szerintem 1 hónap MASTER-ra felvinni.

CHOCOBO, TE ÉDES!

A játék elején elég hamar megismerkedünk a FF világában közkedve házival, a Chocobo nevű madárral. Ezek az állatok a lovakat helyettesítik és alapvetően sárga színűek, azonkívül eléggé behatárolt környezetben tudnak csak mozogni (a hegyek-vizek útjukat állják). DE...lehetőség van mindenben át-gázoló madárkák nevelésére is! Négy ok is van, hogy legyen egy speciális madarunk:

1-A Quadra matéria a Mideel környéki barlangból vehető fel, kék Chocobo-val,

2-A Mime matéria a Wutai környéki barlangból szerezhető meg, zöld Chocobo-val,

3-Az MP/HP Switch (felcseréli az MP/HP értékünket) a North Corel feletti barlangból, fekete Chocobo-val szerezhető meg,

4-A Knights of the Round matéria a láthatatlan szigetről, a térkép ÉK-i csücskéből, arany Chocobo-val vehető fel.

Tehát, a 2-es disc közepénél, ha már nálunk van a Highwind nevű repülőgép, koncentráljunk egy kicsit a madarakra. Ha innentől kezdve elfogunk egy madarat, és leszállunk róla (X), akkor a gép megkérdezi, hogy mi legyen vele – elküldhetjük az istállóba, vagy szabadon engedhetjük (remélem a madártógás művészetét nem kell bemutatnom).

1-Legyen egyik emberünknek a Chocobo Lure matéria, jó, ha MASTER szintű, mert úgy jobban jönnek lépre a drágák. Menjünk a Chocobo farfira (ahol a játék elején jártunk) és az öregtől a házban béreljük ki 6 boxot (6x10 ezer Gil).

2-Most be kell fogunk néhány madarat a Gold Saucer-tól keletre levő mezőkön (maximum 5-öt lehet). A madarakat küldjük a farmra, repülünk oda és az istálló közepén álló fiúcskával rakassunk két HIMET boxokba (Moving Chocobos). Az a lényeg, hogy a hímek legalább GOOD minősítést kapjanak a gyerektől (addig kell fogdosni, amíg nincs meg a két "Good" hím). A maradék madarat engedjük szabadon.

3-A NÖSTÉNYEKET Mideel-től nyugatra, a sziget csücskében találjuk. Belőlük is kettő kell, de GREAT minősítésű! Rakjuk a két nőtényt is az előző módszerrel a boxokba.

4-Mentsük ki az állást, és pároztassuk a madárkákat (Mating Chocobos), méghozzá a "Charob Nut" segítségével. Ezt a cuccot az északi havas kontinens közepén megbújó (a hegyek között, egy kis zöld réten áll a viskó), Chocobo Sage nevű öregember háza mellett szerezhetjük meg. Futkossunk a fűvön, rövidesen megjelenik egy sárkány-forma élőlény, amely legyőzése után hátrahagyja a Charob Nut-ot. Kettő is kell belőle. Nos, addig próbálkozunk a madarakkal, amíg lesz egy kék (állásmentés) és egy zöld Chocobo-nk, a KÜLÖNBÖZŐ neműek! Ide állati sok türelem kell, mert legalább 20-szor kell újratöltenünk az állást, amíg meglesz a várt eredmény.

5-Etessünk meg színes madarainkkal 10-10 Silkis Green nevű eledelt, amitől javulnak a tulajdonságaik (ilyet a Chocobo Sage-tól vehetünk). Ez után vigyük ki a zöldet (Riding Chocobos) és a szokott módszerrel (mintha gyalog lennénk) szálljunk be vele a Highwind-be. Repülünk el Wutai-hoz, ahonnan rövid DK-i "lovagolás" után eljutunk abba a barlangba, ahol a Mime található – ennek

helyét még a levegőből beazonosíthatjuk. Vigyük vissza a zöld madarat.

6-A fent említett módszerrel és a kék madárral felvehetjük a Mideel-től ÉK-re, a sziget csücskében levő barlangba található Quadra materiát. A füves részen kell leszállni, aztán a madárral a partok mellett végigmen-ni...

7-Látogassunk el a Gold Saucer-re, ahol nevezünk be a versenyre (a bejáratnál ott áll a rózsaszín ruhás csajsi, alát már ismerünk). Mindkét Chocobo-t addig versenyeztessük, amíg "A" osztályosok lesznek. Ehhez kb. 6-6-szor kell indítani őket, a LONG pályán. Szerencsére itt bevetethetünk egy csalást: verseny közben nyomjuk le az R1+R2+L1+L2 gombokat, így extra gyorsan fogunk száguldani. Ha benyomjuk az R1+R2+X-et, tartani fogjuk a sebességet és nem fog csökkenni a "Stamina" értékel.

8-Mentsük ki az állást, majd pároztassuk felpécizett madárkainkat egy újabb Charob Nut segítségével – addig próbálkozunk, amíg egy fekete Chocobo-t nem kapunk! Vele már felvehetjük az MP/HP Switch materiát a N. Corel-től É-ra levő barlangból, hiszen a fekete Chocobo hegyen és sekélyebb vízen is át tud gázolni.

9-A Chocobo Sage házatól NY-ra levő mezőkön fogunk egy egészséges madarat. Adjunk neki is, meg a feketeének is 10-10 Silkis Green-t, majd versenyeztessük mindkét madarat az "A" osztályos szintig. Most jön a legnehezebb: a farmtól ÉK-re van egy kis sziget, a GOBLIN ISLAND, ahol küzdünk meg a Goblinokkal – tőlük elnyerhetjük a Zeio Nut-ot. Pároztassuk madarainkat (fekete + "havas"), néhány próbálkozás után születik majd egy ■■■ny Chocobo, amellyel megkötés nélkül közlekedhetünk a világban!

10-Az itt bemutatott módszeren kívül persze máshogy is nevelhetünk madarakat, hiszen legalább 8 féle "Nut"-ot találhatunk a játék során. Van egyébként még egy Chocobo le-lőhely, mégpedig Rocket Town-tól É-ra. Úgy vettem észre, hogy a születendő madárka neme és színe nagyban függ az apa színétől és a felhasznált Nut típusától.

SZEREPLŐK, FEGYVEREK, LIMITEK

Itt most megpróbálom felsorolni az összes szereplőhöz fellelhető összes fegyvert, mégpedig erősségi sorrendben. A legjobb, ultimate fegyver nevét és fellelhetőségét külön olvashatjátok (ezeket csak akkor találjuk meg, ha az adott helyre a megfelelő szereplővel megyünk). Megadom a limitszintek nevét is, és a L4 limitek rejtékhelyét. A fegyvereket keressétek meg ti, oké?

Cloud Strife: Buster Sword-Mithril Saber-Hard Edge-Butterfly Edge-Enhance Sword-Organics-Crystal Sword-Force Stealer-Rune Blade-Murasame-Nail Bat-Yoshiyuki-Apocalypse-Heaven's Cloud-Ragnarok.

Ultima Weapon - A 3-as disc-en reked egy lila sárkány, amit 4 alkalommal meg kell támadni (neki kell repülni a Highwind-del). Végül Cosmo Canyon mellett győzzük majd le, ajándékba megkapjuk Cloud ultimate fegyverét.

Limitek: 1-1 Braver, 1-2 Cross Slash, 2-1 Blade Beam, 2-2 Climhazzard, 3-1 Meteorain, 3-2 Finishing Touch.

Omnislash - A Gold Saucer "Battle Square" részében egy látogatás alatt összesen 32 ezer(!) pontot kell szerezni, ennek fejében megkapjuk a limitet.

Aeris Gainsborough: Guard Rod-Mithril Rod-Striking Staff-Full Metal Staff-

Wizard Staff-Umbrella-Fairy Tale-Prism Staff-Wiser Staff-Aurora Rod.

Princess Guard - Az "örös" részén lehet megszerezni, a Temple of Ancients helyszínen.

Limitek: 1-1 Helaing Wind, 1-2 Seal Evil, 2-1 Breath of Earth, 2-2 Fury Brand, 3-1 Planet Protector, 3-2 Pulse of Life.

L4 Great Gospel - Midgar-tól É-ra van egy barlang, benne egy alvó ember. Ő akkor ad nekünk Mythril-t, ha a megvívott csatáink számának utolsó két jegye megegyezik (pl. 255). Ezt az anyagot el kell vinni a Gold Saucer-hez közeli kis kék házikoba, ahol az embertől el kell kérni az emeleten lapuló KISEBBIK ládát. Egyéb-iránt abszolút nem értem, hogy ezt minek tették a játékba, hiszen Aeris az 1-es disc végén meghal – akkor meg minek a felhajtás???

Vincent Valentine: Quicksilver-Shotgun-Shortbarrel-Lariat-Wincheser-Peacemaker-Buntline-Longbarrel Rifle-Silver Gun-Sniper CR-Supershot ST-Outsider.

Death Penalty - Ha már van zöld Chocobo-nk, menjünk el a vizeséshez (a NY-i kontinens közepén, a kerek tónál) és balról menjünk be alá. Itt megismerjük Luc-restia-t. Kicsit később újra jöjjünk vissza, mi-énk a fegyver.

Limitek: 1-1 Gallian Beast, 2-1 Death Gas, 3-1 Hellmasker.

L4 Chaos - A vizesés alatt, a második látogatás után kapjuk meg a fegyverrel együtt.

Tifa Lockhart: Leather Glove-Metal Knuckle-Mythril Claw-Motor Drive-Grand Glove-Tiger Fang-Platinum Fist-Powersoul-Diamond Knuckle-Work Glove-Dragon Claw-Crystal Grab-God's Hand-Master Fist.

Premium Heart - A 2-es vagy 3-as disc-en menjünk vissza Midgar-ba a Wall Market-be, és vizsgáljuk meg azt a számítógépet, amelyik korábban mindig ránk lőtt.

Limitek: 1-1 Beat Rush, 1-2 Somersault, 2-1 Walter Kick, 2-2 Meteor Drive, 3-1 Dolphin Blow, 3-2 Meteor Strike.

L4 Final Heaven - Vissza kell menni a kisasszonnyal Nibelheim-be, a régi szobájába és lejátszani a zongorán a FF7 jellegzetes dallamát: X, Négyzet, Háromszög, R1+Háromszög, R1+Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, R1+X, Kör, X, X, Négyzet, Háromszög...vagy valami hasonló.

Barret Wallace: Galtin Gun-Assault Gun-Atomic Scissors-Cannon Ball-W Machine Gun-Hard Vulcan-Enemy Launcher-Drill Arm-Chainshaw-Rocket Punch-Microlaser-Solid Bazooka-AM Cannon-Maximum Ray-Pile Bunker.

Missing Score - A 2-es disc-en, amikor Midgar-ban megtámadjuk a Sister Ray-t és Hojo-t, a sínek mellett hever.

Limitek: 1-1 Heavy Shot, 1-2 Mindblow, 2-1 Grenade Bomb, 2-2 Hammer Blow, 3-1 Satellite Beam, 3-2 Anger Max.

L4 Catastrophe - A 2-es disc-en levő "vonatrablás" után kapjuk meg North Corel-ben. Az egyik sátorban van egy kalapos asszony, ő adja oda hálálból.

Red XIII: Mithril Clip-Diamond Hairpin-Silver Barette-Gold Barette-Adamantium Clip-Crystal Comb-Magic Comb-Platinum Barette-Cent Clip-Hairpin-Seraph Comb-Behemoth Horn-Spriggin Clip.

Limited Moon - Az 1-es disc-en, amikor Nibelheim-ben járunk, nyissuk ki a széfet a következő kóddal: Jobbra 36, Balra 10, Jobbra 59, Jobbra 97, mindezt igen rövid idő alatt.

Limitek: 1-1 Sled Fang, 1-2 Lunatic High,

2-1 Blood Fang, 2-2 Stardust Ray, 3-1 Howling Moon, 3-2 Earth Rave.

L4 Cosmo Memory - A 3-as disc-en, miután a szörny megtámadta Midgar-t, menjünk el Cosmo Canyon-ba, ahol a haldokló nagyapánktól kapjuk majd meg.

Cid Highwind: Spear-Slash Lance-Trident-Mast Axe-Partisan-Viper Halberd-Javelin-Grow Lance-Mop-Dragon Lance-Scimitar-Flayer-Spirit Lance.

Venus Gospel - A rakéta felrobbantása után beszéljünk 3 alkalommal azzal az öregemberrel, aki az indítóállvány melletti ház előtt álldogal.

Limitek: 1-1 Boost Jump, 1-2 Dynamite, 2-1 HyperJump, 2-2 Dragon, 3-1 Dragon Dive, 3-2 Big Brawl.

L4 Highwind - Miután megszereztük a tengeralattjárót, keressük meg a lezuhant Shinra repülőgép roncsait, ott van a fedélzet.

Caith Sith: Yellow-Green-Blue-Red-Crystal-White-Black-Silver Megaphone-Trumpet-Shell-Gold Megaphone-Battle Trumpet-Starlight Phone.

HP Shout - A 2-es discen, Midgar-ban ne az ágyúhoz menjünk először, hanem fel a Shinra székházba. A 64. emeleten kutassuk át a szekrényeket.

Limitek: 1-1 Lucky Dice, 1-2 Slots.

Yuffie Kisaragi: 4-Point Shuriken-Boomerang-Pinwheel-Razor Ring-Hawk Eye-Crystal Cross-Boomerang 2-Twin Viper-Spiral Shuriken-Super Ball-Magic Shuriken-Rising Sun-Oritsuru.

Conformer - A lelőtt Shinra repülőn lapul.

Limitek: 1-1 Greased Lighting, 1-2 Clear & Tranquil, 2-1 Landscaper, 2-2 Bloodfest, 3-1 Gauntlet, 3-2 Doom of Living.

L4 All Creation - A hölgyikével verjük végig a pagoda összes ellenfelét, minden emeletet szépen sorban.

TIPPEK, TRÜKKÖK

Pénzszerzés:

A legjobb pénzszerzési lehetőség kezdetben, ha a Gold Saucer környékén mászkálva többször összeakadunk az aprócska termetű "Cactus Man"-nel. Őt sem fegyverrel, sem varázslattal nem lehet megsérteni. Egyedül a Chocobo/Mag summon matéria válik be ellen-■ (legyilkolása után 10 ezer Gil-t kapunk!!!).

Szerzés:

A Gold Saucer állomásán, a felső sarokban levő ház mellett néha megjelenik egy sötét figura, aki egy-az-egyben váltja a Gil-t és a GP-t!!!!

A "Szerencsés hetes":

Ha egy karakter HP-jét valamilyen módon (pl. matéria kombinációkkal) be tudjuk állítani 7777-re, érdekes módon fog viselkedni a csatában...

SLOT LASSÍTÁS

Amikor a Gold Saucer park Battle Square részében vagyunk (pl. Cloud L4 limitjét akarjuk megszerezni) és a párbajok után megjelennek azok a halálosan idegessítő hatású "félkarú rabló" kerekék, nyomogassuk örült módjára a Négyzetet, ettől lelassulnak! Szerintem csak így van sanszuk arra, hogy mindig a lehető legjobb dolgot sorsoljuk ki és összegyűjtsük azt a fránya 32 ezer pontot.

A következő hónapban már tényleg indul a leírás!!!

PLAYSTATION KÓDOK

JURASSIC PARK 2 : THE LOST WORLD

Egy érdekes kód: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, X, X.

A pályaválasztás kódja: Négyzet, X, Kör, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, X, Négyzet. Ezt a kódot HÁROMSZÖR egymás után kell beírni!

Végül a pályakódok, melyek 99 élettal és az összes DNA kóddal indítanak:

Compsognathus: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

Human Hunter: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Háromszög.

Velociraptor: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör.

Human Prey: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Háromszög.

Tyrannosaurus Rex: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

Galéria (képgyűjtemény) kódok:
1-Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Háromszög, X, X.

2-X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Kör.

3-Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, X, Háromszög, X, Háromszög.

4-Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Kör, X, X, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

5-Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

FINO ■ KLAWD

Pályakódok:
MOOMIN, MOONPIG, MOONPIGEON, SNUFFKIN, LITTLE MI, LITTLE MO, SHOCK DRAGON, SHOCKER DRAGON

(A fenti kódokat beküldte Húsvéti Gergő, Tokod.)

FANTASTIC FOUR

A címképernyőn (ahol a Kőember látható) lép be az opció menübe, majd állj a "TRAINING" pontra. Nyomd be egyszerre az L1+L2+R1+R2 gombokat, ekkor megjelenik egy izgalmas csaló menü.

WARCRAFT II : THE DARK SAGA

A következő kódokat játék közben, pauszálás után kell beírni:

Győzelem: NTTCLNS
Bukás: YPTFLWRM
Gyors befejezés: THRCNBNLN
Nem ér véget a játék: NVRWNNR
Fa "rásegítés": HTCHTXNS
Sérthetatlenség (nagyobb rombolóerő): TSGDDYTD
Varázslatok: VRYLTIL
Teljes térkép: NSCRN
Arany, olaj és fa utánpótlás: GLT-TRNG
5000 olaj: VLDZ
Az emberek 14. küldetése: GRTPTT
Az orkok 14. küldetése: FLLFLR
Gyorsabb építési sebesség: MKTS
Minden épület a legjobb szintre kerül: DCKMT

A videó-bejátszások kódjai:
CLMX, TDPNNG, HKHZMD,
NRTHLN, RTNTZR, HTDVCT, RCK-
H2M, QLTHLS, TDSFDR, RCTDVC,
DPPNNG, DRNRTH, HWRNTH,
HMSRVF, HDPVCT, BRNNGF,
RCGRTS, PRLDTN, RCDPVC.

TIME CRISIS

A csaló menü elég eredeti módon kell előhozni. Először löj bele az "R" betű közepébe (a CRISIS szóban levőébe, értelem szerűen a felső részébe), majd a sárga célkereszt közepébe kétszer. Ekkor megjelenik a csaló menü, ahol akár 9 kezdőéletet is beállíthatsz! Egy másik csalás, ha játék közben a kettes irányítón benyomod az "X, négyzet, kör, háromszög" kombinációt.

COMMAND & CONQUER

A "Password" képernyőn írd be a GODZILLA kódot, ekkor a katonák japánul fognak beszélni. A PATSUX kód egy titkos küldetést ad.

A következő kódokat játék közben, a START megnyomása után kell beírni:

5000 dollár: jobb, le, le, bal, L1, bal, jobb, le, bal.
Lőő: jobb, le, bal, bal, le, jobb, jobb, le, bal, X, négyzet, kör.
Légicsapás: jobb, le, bal, bal, le, jobb, jobb, le, bal, X, négyzet, kör.
Teljes térkép: kör, kör, kör, fel, kör, négyzet, R1, kör, kör, kör.

MACHINE HUNTER

A csaló menü az "ENTER PASSWORD" pontnál kell behozni, ott na megjelenik a "CHEATS" opció. A kód a következő: ???HOST???. Van néhány kódunk is:

Örök folytatás: **URANUS**
Befejező film: **SATURN**
Kinyílnak a kijáratok: NO MISSION
Egy lövéses gyilkolás: GRIMREAPER
Örökélet: INVICIBLE

TIGERSHARK

A kódokat a "RESUME MISSION" képernyőn kell beírni:

Sérthetatlenség: KURSK
Örök lőszer: KIROV
Ütközések kikapcsolva: BURAN
A többi hatására majd rájöttök magatoktól: DNEPR, RUSSI, VOLGA, ROGOV.

DRAGONHEART

Pályakódok:
Crypt of Camelot: XK6DLJTCXT6TBXH
Battleground: PJXWKL34WHK4TZS
Caer Einoch: BBXMQZPCQW-CMRZQ
Courtyard: RVHDSLX7QP37CJX

INVICTUS 3D/G

A "GAME SELECT" képernyőn nyomd le egyszerre L1+L2+R1+R2 gombokat, majd miközben lent tartod őket, nyomogasd folyamatosan a "kör" gombot (addig, amíg betöltődik a játék). Ezután annyival több folytatási lehetőséged lesz, minél többször ütötted le a gombot.

Van itt még egy bolond kód, amely párját ritkítja: a címképernyőn (a megfelelő játékfajta kiválasztása után) állj a "START GAME" pontra. Ez után tartsd benyomva a BAL+NÉGYZET+X+START kombinációt az egyes irányítón, után a Tekken 2-s Heihaci jelenik meg az űrhajó helyett! Ha Paul-lal akarsz játszani JOBB+NÉGYZET+X+START-ot nyomj a kettes irányítón.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

A pályaválasztás kódját az opció képernyőn kell beadni. Tartsd le nyomva az R1 gombot, majd nyomd be: le, jobb, bal, jobb, négyzet, kör, négyzet, háromszög, kör, négyzet, jobb, bal.

A játékban levő filmeket a következő kóddal nézheted végig: tartsd le nyomva az R1 gombot, majd: FEL, bal, jobb, négyzet, kör, háromszög, négyzet, jobb, bal, fel, jobb.

CRASH BANDICOOT

A következő kód segítségével az összes pálya választható lesz:

Első vízszintes sor: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, Háromszög, Háromszög.
Második vízszintes sor: Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög.
Harmadik vízszintes sor: Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, X, X, X, X.

CRASH BANDICOOT 2

A második pályán az egyik ajtó előtt ül egy maci. Ugorj rá a fejére legalább tíz alkalommal (vagy még többször), egy csomó életet fog ki-köpní.

A legyőzött "főellenfelek" pályájára úgy tudsz később visszatérni, ha a liftre állva egyszerre lenyomod az L1+R1+L2+R2+háromszög kombinációt és a "FEL" irányt (amikor Crash felfelé mutat).

STREET FIGHTER EX plus ALPHA

A "MODE SELECT" képernyőn állj rá a PRACTICE opcióra és nyomd be a következő kódot: SELECT, FEL, JOBB, LE, JOBB, SELECT. Ekkor a képernyő alján megjelenik a "Here comes a new challenger" felirat. A karakterek között 4 új "arcol" fedezhetsz fel!

Az SF2-ből már ismert "hordós" bónusz játékot nyomhatod újra, ha ráállsz a PRACTICE opcióra és benyomod a következő kódot: SELECT, FEL, FEL, JOBB, FEL, JOBB, FEL, SELECT. Ekkor a Practice módok között megjelenik a BONUS GAME pont.

V-RALLY

Amikor megjelenik az INFOGRAPHICS logo, villámgyorsan nyomd be a következő kódot: FEL, LE, HÁROMSZÖG, KÖR, FEL, LE, HÁROMSZÖG+KÖR (az utolsó két gombot egyszerre kell lenyomni). Ekkor megjelenik a "LOCK OFF" üzenet. Ez után a következő kódok közül választhatsz (ezeket még a logo eltűnése előtt be kell nyomni és addig benntartani, amíg a képernyő kifehéredik):

Szűk utak: BAL+L2
Örök idő: BAL+L1
Újrakezdés kreditvesztés nélkül: BAL+R2
Jeep ■ Peugeot 106 helyett: BAL+R1
Minden csalás egyszerre: BAL+L1+L2+R1+R2

Titkos pálya: használd a fent említett kódot, válaszd ki a Jeep-et és a Time Trial módot. Kezdd el az utolsó pályát (Sweden 1). Ekkor a töltő képernyőn megjelenik a "Loading ??? Stage" felirat...

PEAK PERFORMANCE

Kezdekör válaszd az "1P RACE" opciót, majd a következő képernyőn a "CAR SELECT" pontot. Állj rá a GARAGE A-ra és nyomd be az L1+HÁROMSZÖG kódot. Következik a GARAGE B, ahol ismét L1+HÁROMSZÖG, majd a GARAGE C, itt L1+R1+HÁROMSZÖG. Ekkor a Garage D-ben három új kocsi jelenik meg, de a SPECIAL pontot választva még érdekesebb járművekre bukkanhatsz.

PLAYSTATION KÓDOK

PANDEMIONUM 2

Pályakódok:

2-MKACCBIB
3-LLAJIEA
4-AEECBIG
5-FMKAOCBA
6-FPCBOCCI
7-IFBBJMEF
8-GCKAOCDI
9-PKECGBCA
10-LHBJJICI
11-FJCAOCBC
12-ILFBKIGJ
13-FGLAGKCC
14-OEGCKBLB
15-IFFKIEN
16-INFJKIGN
17-MIGCKBEB
18-OIGCKBMB

CROC: THE LEGEND OF GOBOS

Az itt látható két kódot az ENTER PASSWORD képernyőn kell beírni (ha jól csináltad, automatikusan bejön az eredmény):

Pályaválasztás 1. része: Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Jobb, Jobb, Le, Jobb, Jobb, Fel.

Pályaválasztás 2. része: Bal, Bal, Bal, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb

TEST DRIVE 4

A bonusz pályákat úgy hozhatod elő, ha a top-listára a legjobb idő elérése után KNACKED névvel iratkozol fel. A négy titkos autót a SAUSAGE név beírása után próbálhatod ki. Nitro gyorsítót a WHOOOOSH beírása után szerezhetsz. Deformált autókkal versenyezhetsz, ha névnek MJCIM.RC-t nyomsz be.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

A vezető neve helyett a következő kódot valamelyikét ad be:

CMCHUN - go-kart view

CMCOPTER - helikopter nézet
CMDISCO - diszkó égbolt
CMFOLLOW - egy igen érdekes nézet

CMGARAGE - új kocsik
CMLOCK - lezárt pályák
CMLOGRAV - alacsony gravitáció
CMMAHYEM - örült vezetők
CMMICRO - MicroMachines nézet
CMNOHITS - titkosítás ki
CMRAINUP - szokatlan eső
CMSTARS - éjszaka
CMTOON - képregény stílusú háttér
FLEXMOBILE - rózsaszín autó
JHAMMO - minden pálya választható
XBOOSTME - sebességnövelő

FROGGER

A kódot pauzálás után kell beírni.

Örökélet: Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X.

Minden pálya választható: Jobb,

Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, L1, R1, L1, Kör.

NHL98

A következő kódot közül nem mindegyiket próbáltam ki, ezért nem írtam oda néhány mellé a hatását. A csalásokat az OPTI-ONS menü PASSWORD részében kell beírni, majd START-ot nyomni.

EAEAO - A programozókból játékosok lesznek
BRAINY - Nagyfejű játékosok
BIGBIG - Óriás játékosok
STANLEY - Videó a Stanley kupa elnyeréséről
NHLKIDS - Gyermek játékosok
PENTALITY - Büntető
INJURY - Sérülés
HOMEGOAL - Hazai gól
AWAYGOAL - Vendég gól

Továbbá: VICTORY, ZAMBO, 3R, GIPTA, PLAYTIME, FREEEA

NINTENDO 64 KÓDOK

WAR GODS

A "FREE PLAY" játékmódot az irányító-kereszttel és a kamera gombokkal tudod előcsalni. Amikor a War Gods logo megjelenik, gyorsan nyomd be a következőket: BAL kamera, BAL kamera, JOBB, A, B, FEL kamera, JOBB kamera, ekkor az "All Too Easy" beszélést fogod hallani. Az Opciók között most már megtalálod az új módot.

GROX előhozása: a karakterválasztó képernyőn gyorsan nyomd be - LE, JOBB, BAL, BAL, FEL, LE, JOBB, FEL, BAL, BAL. Az így kiválasztott szereplő lesz ő.

EXOR előhozása: ugyanazzal a módszerrel, mint korábban - BAL, LE, LE, JOBB, BAL, FEL, BAL, FEL, JOBB, LE

DARK RIFT

SONORK előcsalogatása: a címképernyőn nyomd meg a következő gombokat - L, R, FEL kamera, LE kamera, BAL kamera, JOBB kamera.

DEMITRON előcsalogatása: A, B, R, L, LE kamera, FEL kamera.

Zenmuron megnyerésének kódja (a címképernyőről): FEL, BAL kamera, R, JOBB, LE, L, L, JOBB kamera.

Kikki megnyerésének kódja: FEL, BAL kamera, R, JOBB, LE, R, R, A.

HEXEN

Játék közben pauszálj a START-tal, majd vidd be a következő kódot: FEL kamera, LE kamera, BAL kamera, JOBB kamera. Ekkor az opciók alatt megjelenik a "CHEAT" menüpont. Itt a csomó csatlás található, melyeket még be kell kapcsolni.

1sten mód: BAL kamera, JOBB kamera, LE kamera.

Faljárás: FEL kamera 20 alkalommal, LE kamera.

Minden kulcs: LE kamera, FEL kamera, BAL kamera, JOBB kamera.

Minden fegyver: JOBB kamera, FEL kamera, LE kamera, LE kamera

DIDDY KONG RACING

A kódot a MAGIC-CODE képernyőn tudod beírni

TOXICOFFENDER - Zöld lufik
BOMBSAWAY - Piros lufik
ROCKETFUEL - Kék lufik
OPPOSITESATTRACT - Szivárvány lufik
BODYARMOR - Sárga lufik
FREEFORALL - Maximális erősségű lufik
NOYELLOWSTUFF - Eltűnnek a banánok a multiplayer módban
BYEBYEBALLOONS - A gép tudja használni a fegyvereket
JOINTVENTURE - Az Adventure

módban két játékos is indulhat
TIMETOLOSE - Erős gépi ellenfelek

BLABBERMOUTH - Másfajta dudahang

BOGUSBANANAS - A banánok lelassítanak

VITAMINB - Örök banán

ARNOLD - Nagyméretű játékosok

TEENYWEENIES - Kisméretű játékosok

DOUBLEVISION - A játékosok választhatják ugyanazt a karaktert

FREEFRUIT - Tíz banán kezdéskor

JUKEBOX - Zenék

EXTREME G

A 81GGD5 kódszó beírása után minden pálya és versenygép választható lesz.

SHADOW OF THE EMPIRE

A következő kód beírása után a "sötét oldal" harcosaiként tevékenykedhetsz. Tehát névnek "Wampa Stompa"-t írsz be, ahol a W előtt egy, a két szó között pedig kettő szóköz van! Ezután lépj be a játékba és válaszd a MEDIUM nehézségi fokozatot. Kezdd el a "Battle of Hoth" missziót, pauszáld le a játékot, lépj az opciók közé és válaszd a CONTROL pontot. A kontroller beállítását tedd TRADITIONAL-ra. Lépj vissza a játékba és lődd le az összes

kutatórobotot. A második csatájában megjelenik az AT-ST (a kis lépegető) - ekkor nyomd be egyszerre a BAL irányt az irányítókeresztben és a JOBB kamera gombot, majd villám gyorsan a FEL irányt a keresztnél. Ekkor a JOBB kameragombbal tudsz választani, hogy a Hósziklót vagy az AT-ST-t akarod-e irányítani. Ha valami nem oké, nyomj újra BAL kereszt + JOBB kamerát, majd FEL irányt.

Az AT-ST-t a kereszttel irányíthatod, a FEL-lel tüzelhetsz.

WAMPA: A Wampa bőrbe a következőképpen bújhatsz bele - Csináld meg a fenti procedúrát, majd a második Hoth csatában (Escape from Echo Base), rögtön kezdés után nyomj BAL kereszt irányt és hozzá a JOBB kamera gombot - majd a FEL irányt. Ez után a JOBB kamerával választhatod ki a Wampát.

ROHAMGÁRDISTA: Újra zongorázd végig a fenti műveleteket, ugyanúgy, mint a Wampa-nál, de a JOBB irányt plusz a JOBB kamerát, majd a FEL irányt használva. A JOBB kamerával választhatod ki az urat.

Ezeket a csalásokat a többi pályán is kipróbálhatod, hátha... A megnyerést a "Credits" (A C előtt szóköz) név beírásával nézheted végig.

LÉPCSŐ AZ ISMERETLENBE



vetakozó kameranezetekből, "sötét szemzőg" perspektívát használ a játék. A történet is hasonló az RE-re: elűnt gyerekek után kutatunk, akiknek a nyomai egy titokzatos házba vezetnek. A játék során tárgyakat, kulcsokat kell keresni és azokat megfelelő helyen használni. Sajnos a játékban nem van egy

ha nem is próbálunk érdemesebb a bizonyos helyzetek elől kényszerűen elvonni a figyelmünket egy érdekes történet, hogy egy keveset betároljunk a játékban, így viszont még véletlenül sem látjuk a rejtett támadó elhelyezkedését. A grafika elcsúszásnak mondható, bár van egy-két különleges effektus: például



VAJON MIT NYIT A KULCS?

volna. A megoldandó feladatok elcsúszásig egyszerűek, így a tapasztaltabb kalandorok is jól boldogulhatnak. Ami nagyon tetszett, hogy a házban is lehet játszani, elmozdítunk egy fogadóba is, ahol szörnyűségek jelennek meg. Találunk egy boltot valamint egy üzletet is, ahol löszert, gyógyít, aludt gyógyszert és itt menthetünk ki az állást is. Igazi újdonságok azonban nem vannak a programban, ebben a stílusban PlayStation-re található sokkal jobb játékokkal is.

THE NOTE

Könyv és játék is egyaránt hasonló lett. A játékban a gyerekek a szörnyűségek után kutatnak, akiknek a nyomai egy titokzatos házba vezetnek. A játék során tárgyakat, kulcsokat kell keresni és azokat megfelelő helyen használni. Sajnos a játékban nem van egy

A "The Note" egy horror(??) kaland-akció játék, melyet kis türelemmel Resident Evil-ként is nevezhetünk (de annál azért jóval gyengébb). A megalkotott külső 3D-s nézet mellett a játékban a szereplőket nem látjuk.



ITT VALAMI TÖRTENNI FOG

baszom, főleg elrontották az irányítást, ami így rendkívül körülményes sikeredett. A különbség a peremcsaták között, hogy a vereségek után a játék felszedése stb. A játékban a szereplőket nem látjuk, csak a külső 3D-s nézetet láthatjuk. A megalkotott külső 3D-s nézet mellett a játékban a szereplőket nem látjuk.

amikor meggyújtjuk a fáklykat. A játékban a szereplőket nem látjuk, csak a külső 3D-s nézetet láthatjuk. A megalkotott külső 3D-s nézet mellett a játékban a szereplőket nem látjuk.

THE NOTE

JÁTVA NYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOK

EGYEDI TÖRTÉNET
TÖRTÉNETES HÁTTEREK

69%

DEVIL'S DECEPTION

KALAND AZ ÉLET

PlayStation-on stratégiai játékok terén nem beszélhetünk túlkínálatról, így akik szeretik ezt a műfajt, az Devil's Deceptiont nagyon jó választásnak (igaz a játék pontosan RPG elemekkel megspiccselt stratégia). Node nem ez a lényeg - valójában a programban a GONOSZ szereplőket láthatjuk. Végül végre a DD első látásra kalandjátékunk látszik, de egy kis ismerkedés után hamar kiderül, hogy

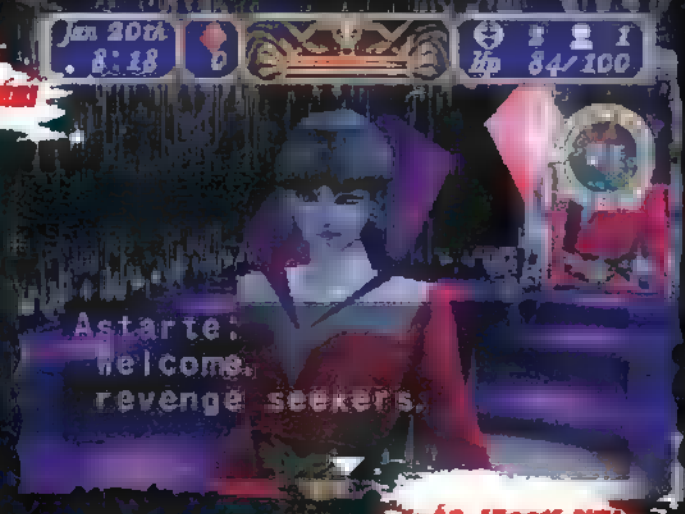
lában törekünk rá. A csapdákat a kalandi területen helyezzük el, majd miután ez megtörtént, ellenfeleket küldünk a területre. A csapdákat a kalandi területen helyezzük el, majd miután ez megtörtént, ellenfeleket küldünk a területre.

megjelenik, hogy a kalandi területen helyezzük el, majd miután ez megtörtént, ellenfeleket küldünk a területre.

nálfontas7 mentéseimet nem tudom menteni. Ennek ellenére a DD nagyon jó kalandjáték, bár elsőre senki se számítson túl sokáig a kalandra. Csak érdekes kalandjátékunk látszik, de egy kis ismerkedés után hamar kiderül, hogy



nem erről van szó. A rövid intro után egy kastélyban találjuk magunkat, majd miután megpróbálunk kimenekülni, egy villám segítségével jutunk a feladatunk az lesz, hogy miután átvettük a kastély irányítását, a gonosz sötét szörnyekkel szembe kell néznünk. A játékban a szereplőket nem látjuk, csak a külső 3D-s nézetet láthatjuk. A megalkotott külső 3D-s nézet mellett a játékban a szereplőket nem látjuk.



Astarte: welcome seekers.

A játék grafikája elég jó, a zenék is elég atmoszférikusak, jól illeszkednek a játék hangulatához. Ami különösen szuper, az a történet: egy-egy utas kastélyban, ahol látszik, hogy aki ide betette a játékot, az elment a kastélyba. Az ellenfeleink is nagyon erős, ezért a csapdákat is egy taktikáznunk kell. A DD-ban a szereplőket nem látjuk, csak a külső 3D-s nézetet láthatjuk. A megalkotott külső 3D-s nézet mellett a játékban a szereplőket nem látjuk.

DEVIL'S DECEPTION

JÁTVA NYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOK

EGYEDI TÖRTÉNET
TÖRTÉNETES HÁTTEREK

85%

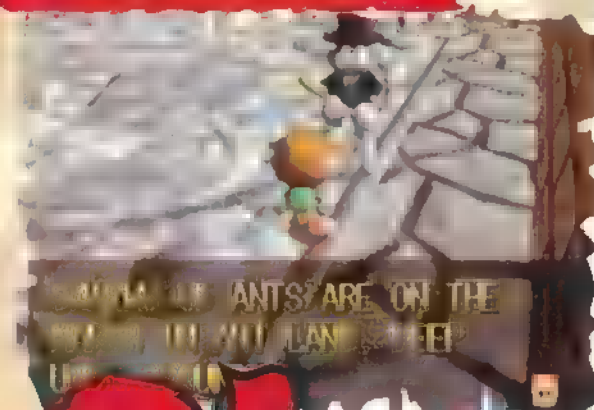
Találás kérdés: nagy kerek feje van, kesztyűt hord és hosszú a nyelve – vajon mi az? A válasz: mutáns kaméleon. Ez nem valami hülye vicc, csupán egy újabb

A játék elején Davy és három – hozzá hasonló kis golyófejű – barátja közül választhatunk – említésre méltó különbség azonban nincs köztük, csak a színük más. A különös platformjáték legfontosabb mo-

dugráshoz is használhatjuk: ha nekifutásból lenyomjuk a Z-t, és a megfelelő időben rugaszkodunk el, egészen magasra felőrhelyük magunkat. Ha esetleg nem ellenséget kapunk el, hanem mondjuk egy szilár-

tunk meg. Kalandozásaink során persze bónuszokat is gyűjtögethetünk: ha az egyes helyszíneken több mint 20 koronát összeszedünk, még állítólag valami meglepetést is vár ránk. A játékot lehet többen is

A NYÚLTÓL TUDHATUK MEG HOVÁ IS JUTOTTUNK



A NAGYOBB HANGYÁK CSAK A KISEBBEK BEFALÁSA UTÁN TÁMADNAK



A NYELVÜNKET LASSZONAK IS HASZNÁLHATUK



játszani: négyfajta párbaj-módban próbálkozhatunk egymással kitolni – a legjobb talán az, amikor az

ellenfelelnek egymást kell leleldösniük a pályáról.

A program grafikája Nintendós viszonylatban maximum átlagosnak mondható, kevés a tereptárgy, s ami van, az is elnagyolt kidolgozású. Az alapgondolat – tehát a nyelv ilyen sokrétű használata – szerintem remek ötlet volt, ám sajnos a pályák tervezése túlságosan egyszerű, minek következtében a hat helyszín nem jelent nagyobb kihívást. Azt sem tudom igazán ér-

Chameleon TWIST

A KAMELEON MARIO BABERJÁIRA TÖR!

Japán játékról lesz szó, egy újabb nem egészen hétköznapi főhőssel. Davy, a kaméleon kezdetben teljesen átlagos kaméleon volt, csak egy kissé túlságosan kíváncsi. Az egész

mentumát főhősünk "nyelvtechnikája" jelenti, amit a Training opció szobáiban gyakorolhatunk be. Tulajdonképpen a tet- szőleges irányba görbíthető nyelvünkkel

fogunk csinálni mindent: azzal fogjuk az ellenfeleinket elintézni, és azzal fogunk közlekedni is. Egy jó kaméleon- hoz méltóan amikor kiöltjük a nyelvünket, majdnem minden rátapad, ami hozzáér. Így a kisebb termetű ellenfeleink egy-egy csoportját egyszerűen lenyel-

dan rögzített póznát, nyelvünket rácsavarva odahúzódkodhatunk, vagy a rúd körül pörgethetjük magunkat (a "B" mellé nyomva az "A"-t és a kívánt irányt).

Amilyen gyermekien a játékhoz kitalált történet, olyan véresen komoly az a hat világ, amelyekben a cselekmény játszódik. Hősünk ellenfeleit a sima szundisznóktól kezdve repkedő robotok, életre kelt lán-

gok személyesítik meg, a terepet illetően pedig az alkotók jó néhány klasszikus "kelléket" alkalmaztak: úgy mint leszakadó hidakat, vagy a csillé- ken való utazást. Egy ún. dzsungelvilágban kezdünk, majd azt teljesítve – sok más Nintendo játékhoz hasonlóan – két irány közül is választhatunk: mehetünk a hangyák birodalmába, vagy a bombák vidékére. Ezekről aztán továbbléphetünk egy sivatagi várkastélyba vagy a csókik és cukrok világába, s így jutunk el végül a szel-



A HANGYÁKRÁLYNŐT ELŐSZÖR IS KI KÉNE BELENTENI AZ EGYENSÚLYÁRÉK

tékeln, hogy néhány szobában a kamera nem követi a figuránkat, s ezért "kilométeres" távolságból kell centiméter pontos ugrásokat végrehajtanunk. Persze nagy igazság: a Super Mario 64 után nehéz egy versenyképes platformjátékot összehozni... A CT alkotói részéről a szándék megvolt, csak a tehetség hiányzott.

V.Z.



AZ ÖSSZEGSAPÓDÓ TUSKÉK ELLE CSAKIS FELFELÉ LEHET MENEKÜLNİ

dolog úgy kezdődött, hogy barátunk egy kivágott fa tuskóján sütkérezett, s egyszer csak arra lett figyelmes, hogy egy cilinderes nyúl siet el mellette. Hősünk sehogy sem tudta megállni, hogy ne kövesse, a kíváncsisága csak nőtt, amikor azt látta, hogy a nyúl egy kavargó üstbe ugorva eltűnik. Neki se kellett több: ő is utána vetette magát, mire egy furcsa világban eszmélt, testén pedig a fentebb említett metamorfózis ment végbe.

hetjük, majd munícióként használva őket géppuska módjára köpködhettünk a nagyobb termetű szörnyekre. (A "Z" gombbal lövöldözhetünk egyenként is.) Amint beszivtunk egy adag löszert, sárga nyílak fogják mutatni a becélzott irányt, de a célzást segíti az "R" gomb is, mellyel rögzíthetjük figuránk pozícióját. Univerzális nyelvünket ezen túlmenően rú-



A GYERTYÁK MEGGYÚJTÁSÁVAL PLATFORMOKAT VÁRÁZSOLHATUNK A TALPUNK ALÁ

a végigjátáshoz. A világok mindegyikéhez tartozik egy-egy főellenség: például egy természetes kígyót kell megszabadítanunk a farkától, aztán a hangyákirálynőt kell felbuktatnunk, majd a saját porontyaival bombáznunk, és így tovább – mindegyiküktől speciális módszerekkel szabadulha-

CHAMELEON TWIST

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓRA

14 JÁTÉKOS
MENTES ELEMES MEMÓRIABÁ
RUMBLE PAK

2 MENNYI MINDENT LEHET MŰVEL
NIEGY HOSSZÚ NYELVVEL
JÁTÉKOT LEHET JÁTSZANI
A HAT VILÁGBAN

80%

576 KONTROLL

Mintegy a videójáték legutóbbi korszakának a teremtés kezdetén, az utolsó időkben mintha jötték volna a helyi korszakok között. Ott van például a Tomb Raider 2. Niko, aki dandárjában a korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

Raider 2. A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

Raider 2. A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

Raider 2. A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

TOMB RAIDER

LOVE YOU LARA 2



A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

AZ OPERÁCIÓ KELLÉKTEI MINT EZ A MIBÉLÉSI LADA IS MINTALIA. ELEG THERAPYAK

A BEKAEMER NEM GYÖNGYÖKRE HANEM LARA FEJERE VADASZK



LARA MINT PATKÁNYRŐ VELENGEBEN

A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

A korszakot veszti az új korszakba, az új korszakba még tovább az új korszakba, de egyike sem veszi fel a versenyt Lara Crofttal, a Tomb

TOMB RAIDER 2
LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

TRATERS
THERRIABE
MÉG TELJESREHÉZGESSZABADSÁG
NAGY KITERJESZTÉS, REALISZTAS
HELYSZINEK
LARA BAJAROLMÉG A BUVARRUMA
IS SZAK KEVESET ENGER GETETNIL

97%

H van olyan N64 játék, amit feltétlenül érdemes megvásárolni, akkor az **Diddy Kong Racing!** Három különböző játék legjavát ötvözték ebben az egy kártyába: go-kartozhatunk mint a Mario Kartban, meglovagolhatjuk a tenger hulláma it is akár a Wave Race-ben (igaz itt légpárnás hajókat), a versenyek helyszínéül szolgáló mesebeli szigeten pedig kalandozhatunk bármerre, csak úgy mint Mario. Az pedig már csak a ráadás, hogy egy kis propelleres repülőgép segítségével még a légtér is

reszünk a kapukat, azaz a helyszíneket: úgymint a sivatagos Dino Domain-t, aztán a tengerparti Sherbet Island-et, majd a havas Snowflake Mountain-t, végül a misztikus, szellemekkel teli Dragon Forest-et. A kapuk mögött kisebb tereket találunk, onnan nyílnak a versenyekhez vezető ajtók. Mindegyik ajtón szám látható, ezek jelzik, mennyi léggömbbel kell rendelkezniük ahhoz, hogy megnyiljanak. Léggömböket a versenyek megnyeréséért kapunk, de néhányat találhatunk csak úgy a terepen is elhagyva. Egyébként már a

Triceratops-nál például lezárul a mellékút, amin korábban egy kicsit csúszhattunk, továbbá még sziklaomlás is fenyeget. Ha az adott főellenfényt másodszor is legyőztük, jutalmunk egy disznófejese érme negyede lesz – ezzel juthatunk majd a végző ellenfélhez, a hatalmas disznóhoz, Wizzpighez. Mindemellett a aktuális helyszínen ezután elérhetővé válik a riég pályából összeállított Trophy Race is, ahol a küzdelem – klasszikus módon – arany kupáért folyik.

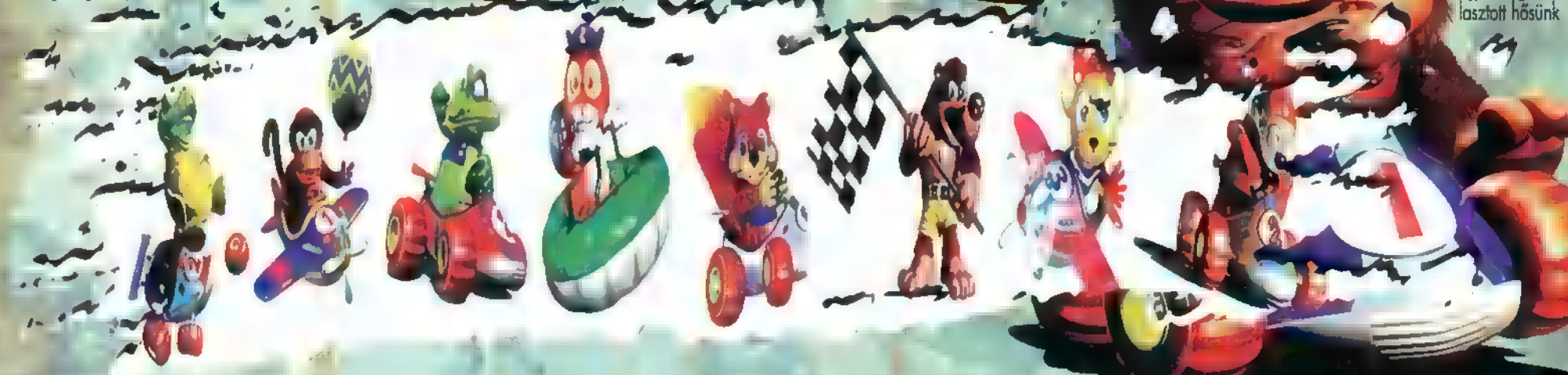
kaput a kis harang megkondításával húzhatjuk fel. A szigeten két segítőtársat is találhatunk: Taj-ot, a turbánt viselő, kék indiai elefántot, és T.T-t, a stopper órát. Taj-nál tudunk járművet váltani (illetve később versenyezhetünk is vele), T.T-nél pedig a tárgyait listáját hívhatjuk le, és a Time Trial fut-

E G Y S Z E R R E A K Á R N E G Y E N I S I !

DIDDY KONG RACING

ótszelhetjük. A játék elején nyolc állatfigura közül választhatunk: közülük csak Diddy, a gorillakölyök és Conker a mókus lehet ismerős, a többiek mind új szereplők. Esetleg még Banjo-ról

mókat kapcsolhatjuk be, ahol idő mellett egyrészt a saját, másrészt T.T. Ghost Car-ja ellen versenyezhetünk. A játék minden tekintetben roppant igényes. Az egyik kaput keresve például egyszer csak arra lettem figyelmes, hogy egy öblös hang a játék aláfestő zenéjét dudorássza. Elfordulok a hang irányába, mire konstátalom, hogy Taj az a jókedvű fickó. Valamennyi figura egy külön egyéniség: kiválasztott hűsünk



a medvéról hallanattatok már, ő itt előbb szerepel, mint a saját játékában. Kezdő játékosoknak a címszereplő, Diddy ajánlott. Krunch, a jókora krokodilus járgánya viszont a legizmosabb hátránya, hogy nehézkesen fordul és lassan gyorsul fel. Használjuk ezért a "rakéta" rajtot: amikor eltűnik a felirat, akkor adjunk gázt! Első pozíciónk megszerzése érdekében minden megengedett. Különböző extrákat vehetünk fel, a la Mario Kart: a zöld léggömbök alaját és aknát, a kékek turbót, a pirosak rakétát, a csillagok pajzsot, a tarkák pedig mágneses vontatót jelentenek. Ha többet veszünk fel az azonos színűekből, a gyerekek hatása megnövelhető. Érdemes a banánokat is gyűjteni, hiszen ezek a végbességlünket növelik. Bár műfajilag a program leginkább a versenyprogramok osztályába sorolható, a játékmenet felépítése szemlátomást Mariós alapokon nyugszik. Amint elindítjuk a kaland módot, egy gyönyörű szigeten találjuk a kiválasztott hűsünket, s ott kell megke-

helyszínek megkeresése sem lesz egyszerű: a Snowflake Mountain pálya csak repülővel közelíthető meg, a Dragon Forest-et pedig a balszélső vizesés mögött kell keresni. Mindegyik helyszínen négy versenyre nevezhetünk be, majd ha azokat megnyertük, mehetünk a főellenfényhez. Például egy méretes Triceratops-szal kell versenyt, ahol a nehézség "csupán" annyi, hogy ha a lába alá kerülünk, szélapít minket. Miután legyőztük, kezdhethetjük újra a pályát, csak hogy ezután már a győzelem mellett pályánként nyolc ezüstérme felszedése is alapvető követelmény lesz. Miután ezzel is megvagyunk, ismét következik a főellenfény, ezúttal azonban még keményebb lesz a dolog. A

Minden helyszínhez tartozik egy lezárt szint is, melynek kulcsát az egyik pályán kell keresnünk. A nyolc induló különféle vetelkedőkön majd részt: az egyik helyen tojásokat kell a saját fészünkbe hordanunk, a másikon a többieket megelőzve 10 barátnit a kincses ládánkba elhelyeznünk, a maradék két helyszínen pedig pusztán egymás kinyírása a cél. Segítségképpen a kulcsok helyei: Ancient Lake – az út mentén, Crescent Island – a tenger felől, Snowball Valley – a rajttól balra, Boulder Canyon – fent a várfokon, amihez a vár-

eltérő hangokat ad ki a verseny izgalmaiban, a pilóták jobbra-balra tekintgetnek az előzésekkor. A főellenfények is halálaiak: hahotáznak, ha lehagynak minket, ellenben fordított esetben meghökkenve hűledednek. Végül két hasznos tipp! Ha csúszik a gokart, a fékkel lehet a legjobban megfogni. A gyorsítókra pedig úgy menjünk rá, hogy egy pillanatra engedjük fel a gázt, így ugyanis megnövelhetjük a hatásukat.

V.Z.



A RAKÉTAJÁRAT A BANÁNNAL KENE FELTARTANI



ISMÉT NEM SIKERÜLT A PÓLPOT MEGELŐZNI



HIÁBA TURBOZOK, A NYOMOMBAN MÁR OTT BERREG A NYUGAT



A KOPONYA SZÁJÁBA ÉRDEMES BENEZNI

DIDDY KONG RACING

14 JÁTÉKOS

MENTÉS ELEMES MEMÓRIABA

MEMORY PAK. HASZNÁLHATÓ

REMEK

94%

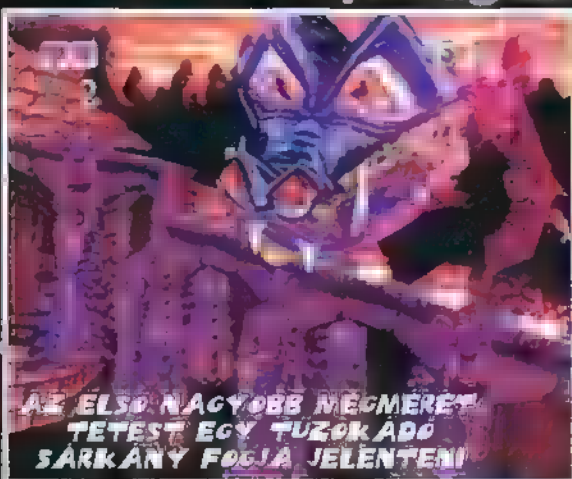
376 KONZOL

telepíteni egy mesés 3D-s világot, hiszen csak egyetlen fix járható útvonalat kialakítani – ez volt az alapötlete a Pandemoniumnak, mely révén a csodás, szíves-képpel borított hegymenyőn már két dimenzióban irányíthatjuk a Fergus karaktert. Akárhogyan is, a vasat, mely mindig a kezünkben van, és a Crystal Dynamics

les varázslatánakból gyakorlatilag magukkal vitték. A változás Nikkin kívülleg is jól látható, a karakter ugyanúgy szép, de bonyolultabb mozgásokat és szexi ruhákat búj. Nikki – ahogy az első részben – most is duplét tud aggatni, Fergus-szel pedig új, gyorsabb mozgásokat lehet, s ezzel először az ellenfeleket. Mindkét szereplő új dolgokra képes: mindkettőjükkel meg lehet

ami a legfontosabb: Fergus ismét dobhatja a Sárkányt, a pálcát, a... ha felgyorsítva irányítjuk, a gombot – bár ez már irányítási hiba. A Fergus új típusú felvehető varázslatokat lehet választani, a jómániás Fergus pusztító lángot változhat vagy széles körben az ellenfeleket, Nikki pedig tűzzel lövöldözhet, vagy energiát pumpálhat a társának.

A játék szerint Nikki a leggyorsabb, de az ellenfelekkel szemben az teljesítés a legfontosabb. A játékban 18



AZ ELSŐ NAGYOBB MEGMERÉST EGY TŰZKADÓ SÁRKÁNY FOGJA JELENTENI



FARGUSNAK A VARÁZSPÁLCÁJA EGYBEN A FEGYVERE IS

valószínűleg folytatást. A játék azonban az első részhez hasonlóan nemcsak a játék, hanem a grafika is egy új szintre emelkedett. A játékban a Fergus karaktert két irányban lehet irányítani, a Fergus karaktert két irányban lehet irányítani, a Fergus karaktert két irányban lehet irányítani.



A MEGMERÉST EGY TŰZKADÓ SÁRKÁNY FOGJA JELENTENI

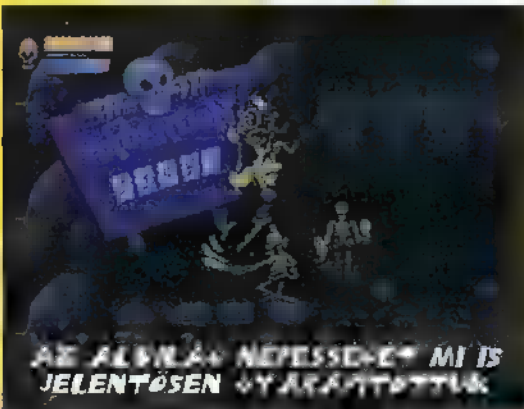
Mostanában divatos hősé vált Hércules, bár talán csak a véletlen műve, hogy a LucasArts féle Herc's Adventure majdnem egy időben jött ki a Disney Hérculesével. A Herc's Adventure a görög mitológiának az az epizódját dolgozza fel, amikor Hódész, az alvilág ura elrabolja Perszephonét. A termékenység istennője nélkül pedig ugyebár



A MEGMERÉST EGY TŰZKADÓ SÁRKÁNY FOGJA JELENTENI

nem lesznek fák, nem lesznek növények, és nem lesz élet se – azaz ha nem intézkedünk sürgősen, éhínség fog pusztítani, ami Hódész malmára hajtja a vizet.

A feladatunk Zeusz fiának, a roppant erejű Hérculesnek az irányítása lesz, igaz mellette még választható két másik szereplő is. Atlanta, a gyönyörű amazon még az istenek számára is elérhetetlen, különleges képessége, hogy egyetlen lövéssel egy egész had-



AZ ALVILÁG NEVESESE MI IS JELENTŐSEN VÁLTOZTATOTTUK

seregre való nyílvezést tud kilőni. Továbbá lehetünk egy ifjú marhapásztorral, Jason-nal is – ő csupán egy társ és egy parittyával van felszerelve. Igazából legjobban, ha két játékos módban játszunk (már persze ha van kivel), ugyanis egy idő után olyan túlerőben lesz az ellenség, hogy ketten egymást segítve könnyebben boldogulunk.

A jó néhány képernyőt kitevő helyszíneket – a régi RPG-k mintájára – egy "kilapított" felülnézetből láthatjuk. A grafikával nincs is semmi gond, csak az idegesítő egy csöppet, amikor mondjuk egy fal mögött keveredünk harcba és csak vakon suhintgatunk. Amerre csak megyünk, rengeteg figurával találkozunk, amelyek közül nem mindegyik ellenség, tehát beszélhetünk is velük. A játék kezdetén például a helybéliek magyarázzák el a különféle ütések használatát, gyakorlatilag bele se kell néznünk a kézikönyvbe; mindent a szánkba rágunk. A lényegesebb epizódok között magunkkal az istenekkel is találkozunk, ők igazán nagy útra minket, mit is kéne csinálnunk. A különféle alakok és főként a fél képernyőt betöltő istenek kidolgozása olyan, akár egy Disney rajzfilmben. Bár a történet igyekszik követni az eredeti cselekményt,

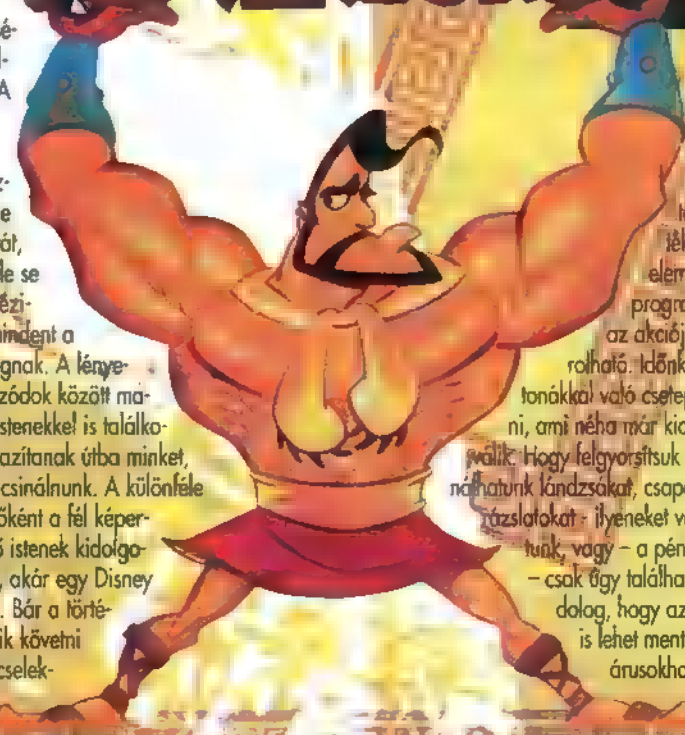
szóval, rengeteg humoros jelenetnek, párbeszédnek, apró gagnek lehetünk tanúi. Például az óriási vad-disznóval hadakozva előfordulhat, hogy a fenevad egyben lenyel minket, mire a tömörítés gombját nyomva láthatjuk, amint Herc bunkója kiüremkedik a disznó bendőjéből, s hamarosan a vad-

Egyébként ha meghalunk, akkor sincs különösebb gond, ugyanis az alvilágról jónéhányszor még esélyt kapunk a visszalérésre – csupán át kell verekednünk magunkat azokon, akiket előzőleg mi küldtünk oda. A Herc's Adventure-rel

talán az a legnagyobb baj, hogy ismét igazából egyik játékkategóriában sem állja meg a helyét. Nem nevezhető RPG-nek, de nem is egy 100%-os akciójáték, és nem is ugrálni is kell néhol, nem is egy platformjáték. Nem is tudom, kiknek lehetne ajánlani?

V.Z.

HERC'S ADVENTURES



állat ki is köpi a nehezen emészthető falat. Bár a felvehető és használható tárgyak miatt a játék elég sok kaland elemet tartalmaz, a program mégis inkább az akciójátékok közé sorolható. Időnk nagy része a katonákkal való csatákkal fog eltelni, ami néha már kicsit unalmassá is válhat. Hogy felgyorsítsuk a tempót, használhatunk lövedékeket, csapdákat vagy varázslatokat: ilyeneket vagy vásárolhatunk, vagy – a pénzmérk mintájára – csak úgy találhatunk néhol. Jó dolog, hogy az imokoknál állást is lehet menteni, igaz – az árusokhoz hasonlóan – nekik is fizetnünk kell.

HERKULES KALANDJAIBÓL NEM VÁNYOZHAT A HYDRA



HERC'S ADVENTURES

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIASZÖVEG
ÉRDEKES SZÖVEG
KÉPZŐKÉPZÉS
A PÉNZMÉRK
KÖZÖSSÉGE
VONTATOTTÁ VÁLTA

70%

Hosszú – tulajdonképpen a Nintendo 64 megjelenése óta tartó – várakozás után a múlt év végén négy autóverseny is megjelent Nintendo 64-re, közülük úgy döntöttünk, a Top Gear Rally az, amelyikről elsőként érdemes beszámolnunk. Számomra azért is kedves ez a játék mert – talán véletlenül, talán okkal – eléggé hasonlít a mindenkor kedvencemhez, a Sega Rally-hoz. Nagyjából ugyanazokat az opciókat találjuk itt is, s ugyanúgy négy pálya van (habár a mendemondák egy ötödikről is szólnak), amelyek még a grafikai stílusukat tekintve is hasonlóak. Van egy sivatagos pálya, aztán a következő verseny egy dzsungelen vezet át, a harmadik tengerpart mentén kanyarog, végül az utolsó hegyvidéki tájakra visz minket. A játék egyik leglényegesebb momentuma, hogy a győzelem érdekében még

a szezon végére sikerül elég pontot összegyűjtenünk (ezt az összeget indulás előtt a pálya rajza fölött írja ki a gép), jön a következő szezon, majd a következő év. Az első pár szezonban rögtön megkapjuk az összes pályát, így a későbbiekben már csak az időjárási tényezők változnak, egyre keményebb körülmények várnak ránk. Gyakran új kocsik is választhatóvá válnak (a teljes választék 12 lesz), amelyek jóval gyorsabbak és jobban is gyorsulnak. A kiválasztásuk tulajdonképpen nélkülözhetetlen, hiszen a későbbi szezonokban a többiek is beleadnak apait, anyait. A kocsikon belül állíthatunk a műszaki paramétereken, de meg kell mondjam, elég furcsán, hiszen voltaképpen jó és rossz közül kell szelektálnunk. Ki szere-

ve szerint fényezheti a járgányát, s aztán ezt is el lehet menteni, de azt is csak memóriakártyára.

Ha egy autóversenyről beszélünk, nem mellékes az irányítás sem. Sajnos én csak kizárólag a D-Pad-del tudtam játszani (az Options menüben lehet beállítani), mivel szerintem az analóg stick használhatatlan. Az autót klasszul be lehet csúsztatni a kanyarokba, ám valahogy olyan érzése van az embernek, mintha a kormány beragadna: miután már azt hinnénk, egyenesbe jöttünk, mindig ellen kell kormányozni, ennek pedig részeges kacskaringózás lesz az eredménye – főként az "analóg stick" használatával. Az ütközések és a borulások sem nyerték meg a tet-szemeset. Egyszerűen ne-

VIGYÁZAT, ÉLETVESZÉLY!

TOPGEAR RALLY



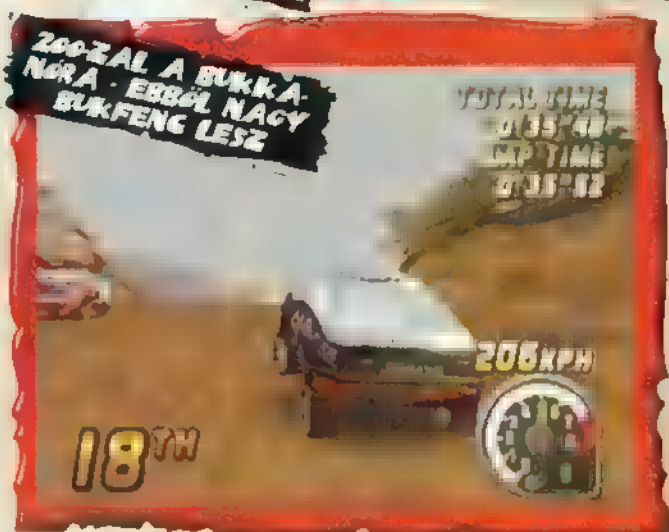
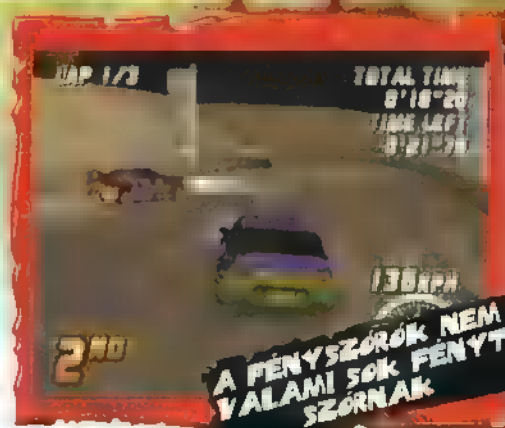
vetséges amikor néha felszáll az autó az égbe, vagy amikor egy falnak neki-sűrődve nem tudunk eltávo-
lodni. Ráadásul a többiek lökdösése

sem nagyon számít, hiszen nem tudjuk kibillenteni őket az egyensúlyukból.

Grafikailag a Top Gear Rally teljesen arcade minőségű, nincsenek azok a szögletes kanyarok, mint a Multi Racing Championship-ben, és nem is olyan mesészerű a táj, mint a Cruisin' USA-ben. Azonban

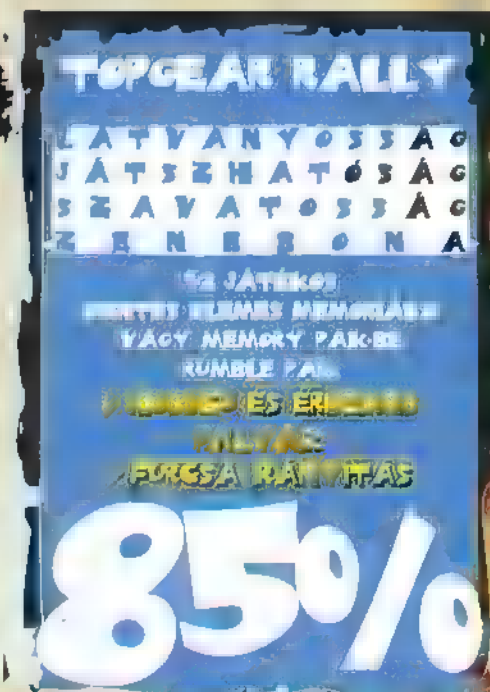
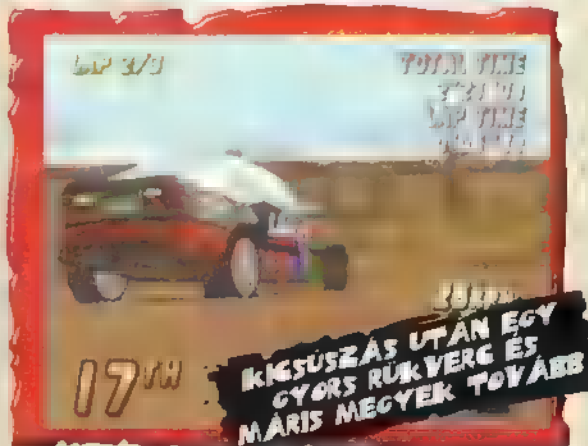
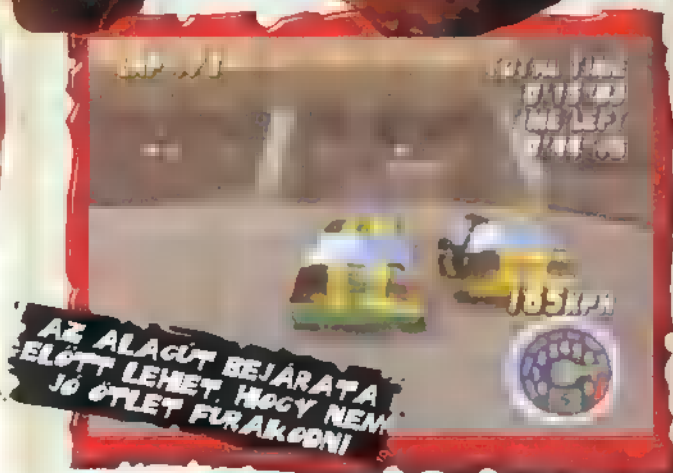
■ például a csúszós gumikat, vagy az olyan kormányt, ami nem akarja bevenni a kanyart? A bajnokságon kívül a további játékmódoknál két játékos is indulhat, olyankor a képernyő megfelelő. Az osztott képernyőnél a poligonok csökkentését a programozók "fifikás módon" oldották meg: csakis rossz látási viszonyok mellett lehet autózni. Ha Arcade módot indítunk, a pályát mi választhat-

juk meg, legelőször azonban csak kettőt. Mi állíthatjuk be a körök számát is, sőt még az időjárást is, ami a napsütésesen kívül lehet ködös, esős, havas, vagy éjszakai. A játéktérmi módnál természetesen majd az idővel is számolnunk kell. A Time Attack-nél a legjobb időnket próbálhatjuk megdönteni szintén egy szabadon választott pályán. A bevitt "szellemkocsit" (Ghost Car) el is menthetjük – legalábbis ha van memória kártyánk. A gyakorlást (Practice) egy kicsit fölöslegesnek tartom, hiszen a sétakocsikázáson kívül másra nemigen jó. Jópofa viszont a Paint Shop, aminek a segítségével mindenki ked-



játék a TGR, fejezzük be néhány kellemes észrevétellel. Nagyon klassz, hogy a szélvédőkön, sőt még a víztölcsárkban is tükröződnek a felhők, vagy hogy még a tolatólámpáról sem feledkeztek meg. A téli minuszokban füstöl a kipufogó, a kerékre feltapad a hó. Ismétlésnél a pálya menti kameranézetek nagyon látványosak, úgy zoomol a kocsikra a nézet, akár az igazi közvetítéseken. A mentési lehetőségeken kívül pedig igazán jól esett a "Restart Race" a pause menüben (az elrontott menet újratekésztésére), ami nagyon humánus volt az alkotók részéről.

V.Z.



le is lehet vágni az útból. A sivatagos pályán például a városból kiérve jobbra láthatunk egy földutat, aztán a dzsungelen pályán az első kanyar után egy barlangon hajthatunk keresztül, a tengerparti szerpentin pedig a hiányos korlátnál a homokfövenyen vághatunk keresztül.

A játék gerincét a Championship, magyarul a bajnokság alkotja, ahol a pályákat sorban adja be a gép – kezdetben csupán hármat. Leghátulról indulva 19 másik versenyzőt kell minden egyes futamon megelőznünk, hiszen csak akkor kapunk pontot, ha benne vagyunk az első hatban. Ha

még így is látni, hogy sajnos a CD-s gépek mekkora előnyben vannak: a 128Mbit-es kártyára csupán négy (+1) pálya fért fel s – még ha azok viszonylag hosszúak is – elég egyszerű külsejűek. Hiányolom például a különálló, és eltérő formájú fákat, a nézőket és más efféle apróságokat, amik egy Sega Rallyban már rég megvannak. Az éjszakai menet pedig a játszhatóság szempontjából a legidegesítőbb, ugyanis a fényszórónk fénye csak dísznek van, gyakorlatilag nem világít meg semmit. Mivel azonban összképéleg nem egy rossz

FIFA

A FIFA sorozatot az EA az évek múlásával szinte tökéletesre fejlesztette, így a 98-as változatban meglátásom szerint eljutottak a maximális szintre. Szerencsére közeledik a foci világbajnokság, ebből a apropóból éppen kapóra jött a program megjelentetése.

MAXIMÁLIS HATÁS, MAXIMÁLIS ÉLVEZET

A játékról ugyanazokat lehet elmondani mint az NBA és NHL 98-ról: az újdonságok nagyjából megegyeznek. Tehát itt is – köszönhetően a valódi emberekről digitalizált mozgásoknak – sokkal jobb lettek figuráink mozgásai. Bár az *International Superstar Soccer Pro* külalakra szerintem jobban nézett ki, a választható menük terén azonban a FIFA98

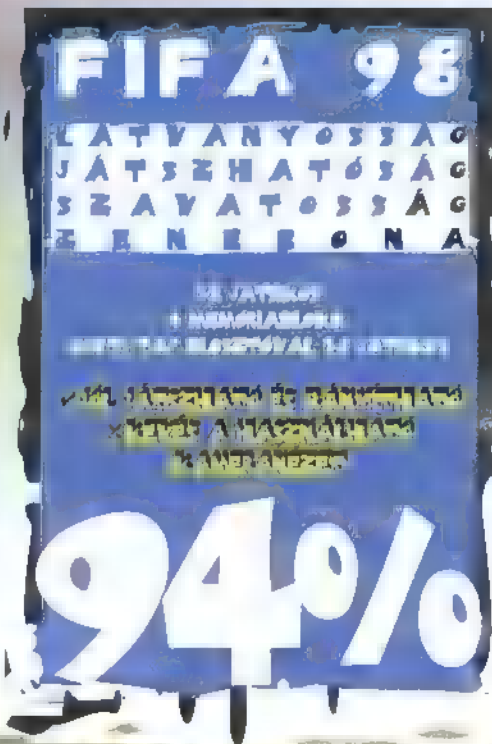
SOKKAL jobb. Ha a emberünk sárga vagy piros lapot kap, nemzetközi jelzésekkel kedveskedik a bírónak. A játszhatóság is sokkal jobb lett – az ellenfél csapataiban nem

szuperemberek vannak, ők is hibáznak és szabálytalankodnak néha. Játshatunk barátságos meccset, gyakorolhatunk tizenegyeset, szabadrúgásokat és indulhatunk VB-n is. Először is persze selejtezőket kell játszani, majd ha ezeken tovább jutottunk, jöhet a VB. Természetesen a nemzetek bajnokságában is indulhatunk. Ha barátságos meccset szeretnénk, választhatunk időjárást: napsütés, eső, havas eső, hó stb., valamint stadiont is – meghozza elég sokféle – és még kispályát is találhatunk az

arzenálban. Ráadásul azt is eldönthetjük, hogy éjszaka vagy nappal játszunk. A stadionokról szép bemutató filmeket nézhetünk meg, ami nagyon jó hangulatot csinál. A csapatok száma ebben a részben a legnagyobb: 172 közül válogathatunk. Persze a különböző nemzetek bajnok csapatai sem hiányoznak és az összesben(!) igazi játékos neveket találunk. Szerintem a játszhatóságon is javítottak: sokkal könnyebb gólt lőni, (igaz kapni is) mivel a kapusokat legyengítették (ami egyébként nem baj mivel így a dolog jóval élvezetesebb lett). Nem szeretem azokat a foci játékokat amelyekben SUPERMAN kapusok vannak, és ha megszokodok, sem tudok nekik gólt lőni. A játék mint már mondtam még az elődeinél is élethűbb, mivel akárcsak a valóságban, az ellenfél folyamatosan támadni akar, ha pedig mi támadunk behúzódik. A FIFA98-cal a bogaras focisták is megtalálják számításukat, hiszen a legapróbb dolgokat is átválthatják: pl. választhatunk embereinknek bőrszint, mezszínt, nevet, arcot és még számtalan más dolgot. Az irányítás nagyon jó – pár perc alatt megtanulható és az ügyesebbek remek cselekkel is próbálkozhatnak. Sokféle kameranézet közül választhatunk, bár sajna kevés a jól használható. A grafika nagyon jó, a játékosok kidolgozottsága is sokkal jobb, mint eddig. A zenék és

a hangok is remekre szabottak (az intro például felér egy videóklippel). Nagyon jó a kommentátor is, mindent tökéletesen közvetít. Két négyes elosztóval játszhatunk akár nyolcan is, amely rendkívül szórakoztató tud lenni. A program remek kezelhetősége és játszhatósága miatt tetszett. Szerintem PlayStation-re ez az egyik legjobb foci és ezzel a produkcióval az EA újra bebizonyította, hogy sportjátékok terén ő a király.

Veres Miklós



INDUL A 98-AS IDÉNY!

Az Electronic Arts minden kétséget kizárólag a legjobb sportjátékokat készítő cég a piacon. A második játék, amit bemutatunk tőlük ez a NHL98.

JÉGRE TESZLEK

Az NHL sorozatot szerintem senkinek nem kell bemutatnom – évről évre "ő" viszi el a pálmát a hokis játékok között. A 98-as program legfontosabb újítása, hogy tökéletesítették a mozgást, ami ezáltal nagyon élethű lett, rengeteg cselet és mozdulatot csinálhatunk. Szerencsére az irányítás is szuper, minden hamar megta-

patot is – amellyel aztán akár világbajnokságon is indulhatunk. Amúgy játszhatunk barátságos meccset, kezdehetünk új szezon, bajnokságot, gyakorolhatunk rá lövéseket, de játszhatunk "hirtelen halált" is. A játékban ami igazán tetszett, az az igazi NHL hangulat volt. Már az introban

néznénk. A játékosok kidolgozottsága és grafikája is lenyűgöző, sok fajta kameranézet közül válogathatunk – igaz ezeknek nagy része inkább látványos, mint használható. A zene is remek lett, nagyon jó "húzó" rock muzsikát hallhatunk. Baromi jó a hamisítatlan NHL kommentátor, nagyon beleéli magát a

játékba, szinte mindent elmond és nem ismételi önmagát(!). A játszhatóság is profi, igaz a kezdők elsöre ne számítsanak sikerre. Mondjuk ez annak köszönhető, hogy gólt lőni még mindig elég nehéz feladat, úgyhogy az elején ránk fér egy kis gyakorlás. A játék egyébként nagyon gyors lett, sőt néha már túl gyors. Bár én nem rajongok a sportjátékokért az NHL98 mégis nagyon elnyerte a tetszésem, amely a remek hangulatnak, a grafikának és a játszhatóságnak köszönhető.

Veres Miklós

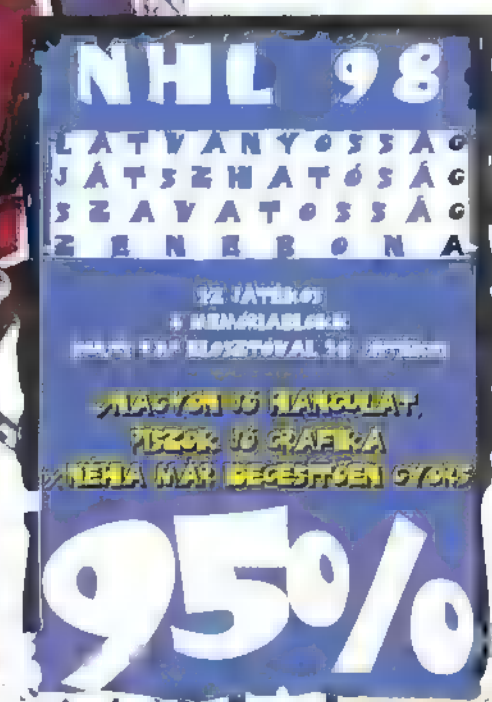
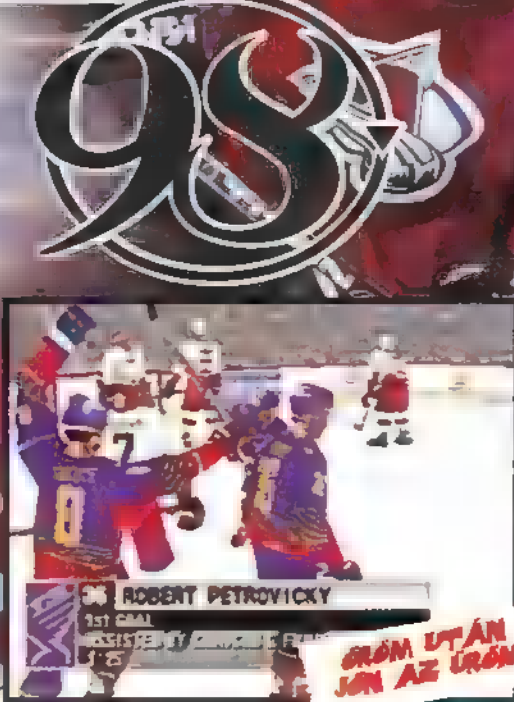
NHL



is láthatjuk, hogy a bonyó és a lökdösődés nagy szerepet kap, és bizony elég erőszakosnak kell lennünk, hogy megszerezzük a korongot. Gyakorta előfordul, hogy két játékos egymásnak esik, ilyenkor mindkettőnek megjelenik az energiacsíkja és kezdődhet a pafonasztás – bár a végén úgyis kiállítják mindkettőt. A programot ráadásul két négy játékos elosztóval

multható. Rengeteg menü közül választhatunk és ezekben szinte minden körülményt beállíthatunk. Kiválaszthatjuk például a stratégiát, a csapat összeállítását, szabályokat, de ami a legjobban tetszett, hogy készíthetünk saját játékost – sőt saját csa-

akár nyolcan is játszhatjuk, így hatalmas NHL partikat rendezhetünk. Az NHL98 grafikája egyszerűen fantasztikus, tényleg olyan mintha élő közvetítést

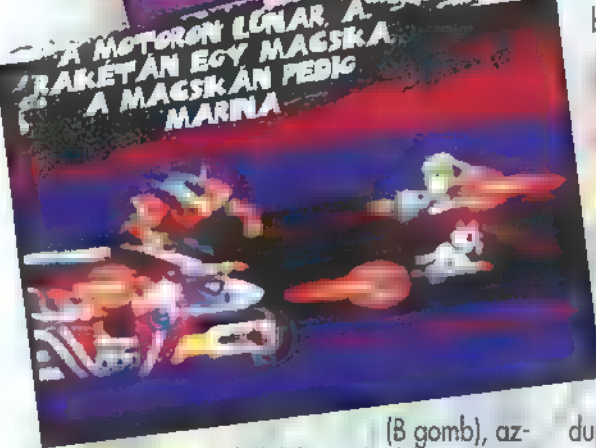
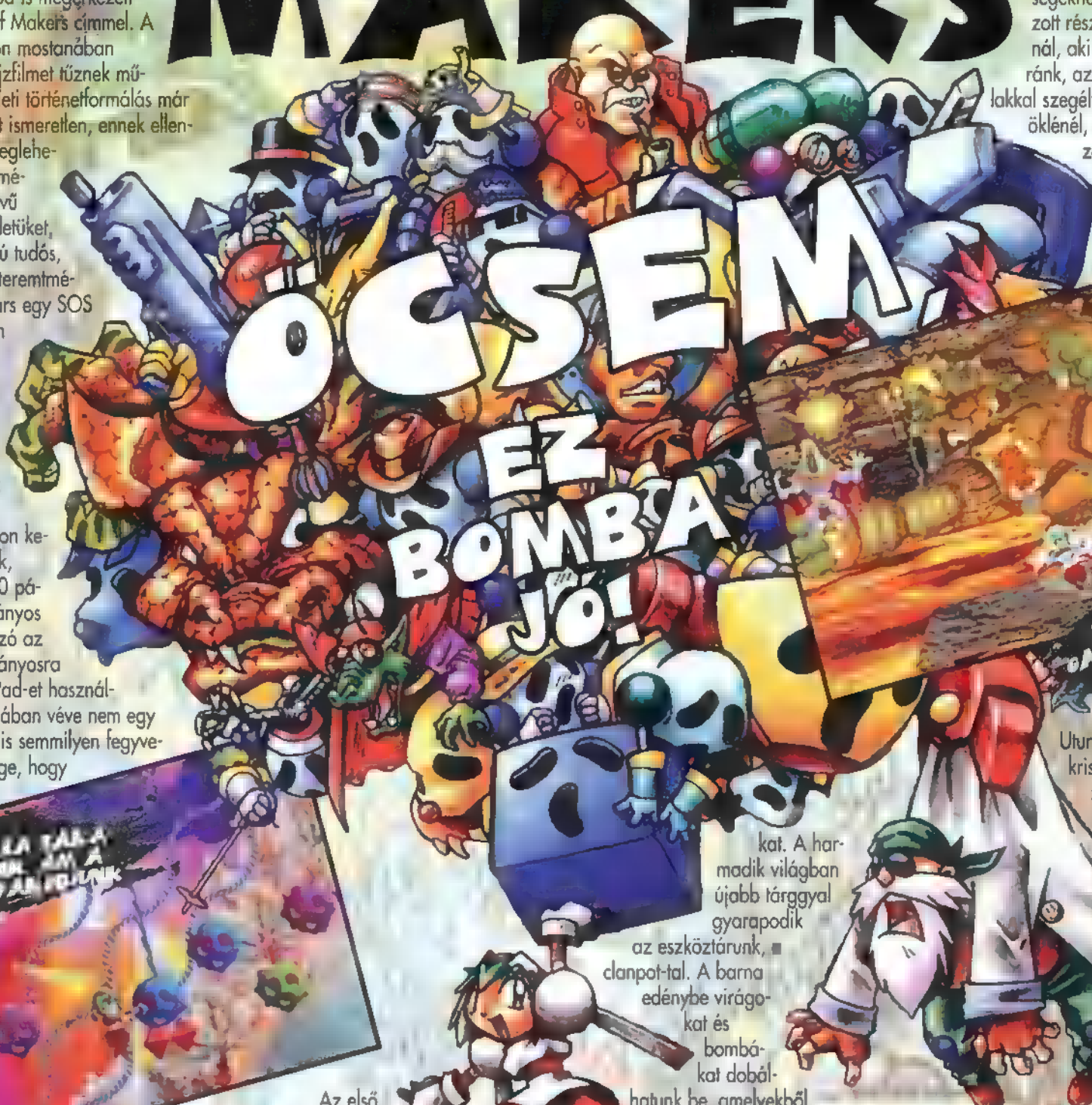


MISCHIEF MAKERS

Erdekes, hogy amióta a Nintendo kiadta a 64 bites gépet, a hagyományos, ugráló platformjátékokkal már egyáltalán nem foglalkoznak, noha Super Nintendón jóformán más se volt. Ha jól belegondolok, N64-re az egyetlen ilyen játék eddig csak a Japánban megjelent Go! Go! Troublemakers volt, ami végére valahára most Európába is megérkezett – igaz, immár Mischief Makers címmel. A különböző TV adókon mostanában egyre több japán rajzfilmet tűznek műsorra, így a távol-keleti történeformálás már számunkra sem lehet ismeretlen, ennek ellenére a sztori mégis meglehetősen furcsa. Az események egy Clancer nevű planétán veszik kezdetüket, ahová az ősszakállú tudós, Professzor Theo és "teremtőnye", Marina Liteyears egy SOS vészjelzés vétele után érkeznek. Marina, a robot-leányzó elindul felderíteni a területet, és ekkor következik be a baj: a Clancerek elrabolják a Professzort.

A tetteiket öt világon keresztül kell üldöznünk, mindegyiken belül 10 pályával. Egy hagyományos 2D-s játékról lévén szó az irányítást is hagyományosra csinálták: csak a D-Pad-et használhatjuk. Marina alapjában véve nem egy agresszív hős, nincs is semmilyen fegyvere. Egyetlen képessége, hogy el tud kapni másokat

verhetjük szét az utunkat álló falakat. A legkülönösebb azonban mégis csak a sport-fesztivál lesz, ahol a gátfutástól kezdve a fejszámolásig mindenféle játékokban kell jeleskednünk. (A futásnál a jobbra gombot kell nyomogatni.) Az első komolyabb ellenség egy kígyó lesz, akit a fejénél kell elkapni, majd a közeli kőhöz hajítani. Egyébként a főellen-ségeknél mindig az időnként bekarikázott részt kell megragadni. A varázslónál, aki egy óriási lávaszörnyet uszít ránk, az a feladat, hogy amikor a nyílakkal szegélyezett kör megjelenik a szörny öklénél, akkor kapjuk el a kezét, és azal először a varázslóba, aztán pedig a szörny saját orrába bokszaljunk bele. Lunar-ral, a farkassal is hasonló helyzet: a saját ra-



(B gomb), aztán kirázni belőlük mindenfélét (Le-C), sőt még a lövedékeket és a lézereket is el tudja csípni. Lőfegyvert és hasonlókat csak abban a ritka esetben tud szerezni, amikor néha az egyik ellenfél elejt egyet, ám olyankor is csak bizonyos ideig marad nála. Az ellenfeleink többnyire kis golyófejű lények, clancer-ek lesznek, ám ők egyben a segítőink is, mivel közülük is vannak, akik nem álltak át a Gonosz Birodalom oldalára. A békés polgároktól hasznos tanácsokat tudhatunk meg, beszélni velük az L/R gombokkal lehet.

Az első világ még jóformán csak a mozgulatok begyakorlása, hogyan kell ugrani (A gomb), a sugárhajtást igénybe venni (C gomb) vagy

duplán az irányok), és az eszközöket használni. A bombákkal például a piros falakat lehet berobbantani, a csillagokat pedig (elkapva őket) teleportként használhatjuk. (A pályák kijárata is mindig egy csillag lesz.) További fontos tárgyak még a füstölő blokkok, amelyekből (a Le-B-vel) sokszor bombákat vehetünk elő, és az arccal rendelkező golyók, az ún. clanball-ok, amelyeken megkapaszkodhatunk és még ki is rázhatunk belőlük dolgo-

kat. A harmadik világban újabb tárggyal gyarapodik az eszköztárunk, a clanpot-tal. A barna edénybe virágokat és bombákat dobálhatunk be, amelyekből



után új típusú fegyvereket mixelhetünk. (Felrázva őket.) Négy egyszerű bombából például egy clan-bomb mixelhető, 2 virágból pedig egy ninja-csillag. (A többi variációra magunknak kell rájárnunk.) A

kész fegyvert az edényből tudjuk elővenni. A Mischief Makers első próbálkozására – főként a kezdeti pályákon – lehet, hogy unalmasnak fog tűnni, ám a későbbiekben mindenhol valami új típusú feladat vár ránk. Például csak akkor nyílik meg egy kijárat, ha egy Clancernek összegyűjtjük a három elkoborolt porontyát. Vagy ott van blockman, aki egy óriási robottá alakul át, és őt irányítva

kétait kell visszaküldeni neki, ám előtte egy kicsit fel kell rázni a hatóerejüket. Utunk során mindig gyűjtünk be kristályokat: a kékek és a ritkább zöldek energiát adnak, a pirosakért pedig majd folytatási lehetőséget vásárolhatunk. Egy continue 10 kristályba kerül, 100-ért emellé még maximum energiát is kapunk. Az idő is fontos, ennek megfelelően osztályozza ugyanis a teljesítményünket E-től A-ig. Ha az adott szinten mindenhol A-sak leszünk, még valami bónuszt is kapunk. Aki tehát 2D-s platformjátékokra vágyik, annak a Mischief Makers egyértelműen tetszeni fog. Még ha a sztori egy kissé furcsa és gyermekeg is, maga a játék remek szórakozást nyújt.

V.Z.

MISCHIEF MAKERS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA

1 JÁTEKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁSA
MEMÓRIA PAK-ET NEM HASZNÁL

MINDEN JÁTÉK LÉNYEGE
KÉLTÜZÖTTAN NEHÉZ FÖLLEN
100% GYŐZES SZTORI

81%

376 KONZOL

playstation

DUKE NUKEM

Egy újabb PC-s hős költözött át a konzolok világába, ezúttal a sudár természetű, izmoktól dagadó akcióhős, Duke Nukem tette meg ezt a lépést. Ami azt illeti elég lassú lépés volt, ugyanis majd két évig tartott.

A Duke Nukem PC-n sokak kedvenc lövöldözős játéka volt, aminek az oka, hogy ennél a játéknál nem a technikai virtuozitásra koncentráltak, hanem hogy a játékos minél több meglepetésben részesüljön, s a terep mindig tanogasson újdonságot.

Los Angeles városát tehát idegen lények szállták meg, az embereket nemes egyszerűséggel lemészárolták. Duke éppen a belváros felett repült a gépével, amikor egyszer csak néhány rakétát lőttek ki felé... Hősrünk roppant morcos, amiért kaptak tőle, "szegény" földönkívüliek még nem tudják, mekkorát hibáztak.

Bár egyes számú perspektívából játszható lövöldözős anyag már bőven van PS-re, és ezen belül a 2D-s sprite-ból alkotott ellenfelek már egyáltalán nem számítanak korszerűnek, mégis ez egy olyan klasszikus játék,



**SHAKE IT
BABY!**



amit vétek lenne kihagyni. Összesen 34 szintet kell megmészárolnunk, amiből hat szint kizárólag PS-re készült. Megfordulhatunk LA. piros lámpás negyedében, aztán egy műholdon, majd is-



mét egy városi helyszínen és végül az idegenek rejtékhelyén - mindegyik végén egy főellenféllel. A pusztításhoz használhatunk shotgun, távirányítású aknákat, rakétavetőt, és efféle "szokásos" fittomságiakat. A hamarosan megérkező N64 verziótól eltérően szerencsére a PlayStation-ös Duke-ot sehol sem cenzúrázták meg, azaz itt is felkenődik az áldozatok vére a falakra, és néhány bankót megropogtatva megcsodálhatjuk a sztriptízancsónok domborúatait. A másik ami már PC-n is nagyon tetszett, hogy bár Duke-ot magát nem látjuk, haláli hangján elképesztő marhaságokat tud beszólni. Egy helyen még azt is kipróbálhatjuk, mekkora tehetsége van a karaoke-hoz.

DUKE NUKEM

**LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA**

1 JÁTEKOS
37 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
LINK KÁBEL KÉT KONZOLHOZ
✓ MINDEN SZÉTLÖHETŐ VAGY HASZNÁLHATÓ
✗ KICSIT SOKÁIG VÁRTAK A KONVERZIÓVAL

89%

QUAKE

A Quake-et sokáig a legkomplexebb 3D-s grafikával rendelkező 3D-s akciójátékként tartották számon, ezért hosszú ideig kérdéses is volt, lehet-e belőle egyáltalán konzolos verziót készíteni. (Elvégre a konzolokon közel sem áll rendelkezésre olyan tetemes mennyiségű memória.) Egészen meglepő, hogy bár mostanában egyre kevesebb Saturn játék lát napvilágot, és a fejlesztő cégek sorra "felejtik el" ezt a platformot (mondván, túl nehézkes a programozása), a Quake mégis erre a 32 bites gépre készült el. (A PlayStation verzió még továbbra is bizonytalan.) Az pedig még meglepőbb, hogy miután a jóval egyszerűbb Doom-ból egy förtelmes Saturn konverziót készítettek, most a Quake olyan elmaradtnak tűnik PC-n. Hiába: a lobotomy az egyetlen cég, aki veszi a fáradságot, és kiaknázza a Saturn rejtett képességeit.

Két fajta nehézségi szintet összesen 32 pályán keresztül írták fel, az idegen dimenzióból érkezett zombi katonákat és más förtelmes teremtményeket - ebből a számból négy kizárólagos Saturn pá-

lya. Fontos: állást menteni csak a teljesített pályák után lehet. Maradéktalnan megvan a PC-ről ismert mind a nyolc fegyver, kezdve a vértől rozsdás bárdtól a "vilámszörőig", köztük persze a közkedve dupla csőrű shotgun-nal. Maradt a "cőre-effekt" is, tehát ha valakibe közelről eresztünk bele a shotgunnal, csak néhány vére csúszarab marad belőle hirmondónak. A konverzió - nem győzöm hangsúlyozni - rendkívül jól sikerült. A Quake két legfőbb büszkesége, hogy még az ellenfelek is 3D-s, és hogy nagy kiterjedésű nyílt tereket járhatunk be, amiken nincs az a bizonyos kód

effektus, amit valójában a poligonok számának a csökkentése miatt szoktak alkalmazni. Hihetetlen, mennyi poligon mozgat a Saturn szinte teljesen lelassulás mentesen, ráadásul a PAL verzióval is teljes képernyőn! Néhány dolog persze azért a sebesség megőrzésének érdekében módosítani kellett, ilyen például, hogy a hullák egy idő után eltűnnek. Továbbá a kevés memória miatt a textúrák nincsenek fényforrás szerint beárnyékolva, viszont - hogy ezt ellensúlyozzák - a lobogó fáklyák a PC verziótól eltérően itt mindenhol real time fényeffektusokkal világítják be a környéket, a Slippage-ek pedig vörös, pulzáló fényt árasztanak. A lövedékek és a torkolattűzek is ugyanolyan szépen - ha nem szebben - borítják fénybe a falakat: a lövések



izzó pirosan villannak fel, a lézerek neonzöld vagy kék színben világítanak. A víz alatt is egy kicsit más-képp fest a világ, amit én mondjuk nem is bántam: elmaradt a kép behullámoztatása és az idegesítő leho-



mályosítás, s csak a falakon játszadozó fényekből tudhatjuk, hogy épp úszkálunk.

Ha tehát már úgy alakult, hogy Saturnosok a Tomb Raider 2-ről lemaradtak, vigasztalásképpen itt van nekik minden idők legjobb lövöldözős programja.

QUAKE

**LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA**

1 JÁTEKOS
ANALÓG RÁNYÍTÓ
✓ SZÁDALATOS A FULL 3D'S KÖRNYEZET, AMIT RENGETEG FÉNYEFFEKTUS TARTKÍT
✗ EGY CSÖTÖTT KÉPERNYÉS KÉT JÁTEKOS MÓDOT NEM VETTEM VOLNA ROSSZ NEVEN

92%

LELTÁR

FROGGER

playstation



Ezen az oldalon a véletlen folytán két olyan játék is van, melyeknek elődjei az első játéktérmi automaták között voltak. Ki ne ismerné tehát azt a bizonyos "békás" Konami játékot, a FRGGERT, amelynek 3D-s változata most jelent meg PSX-re.

A Frogger egy bomba jó játék. Sőt, ez az új változat még jobb, mondhatni csúcs és most nem tűzök. A programban ugyanis ötvözték az eredeti automata tartalmát néhány teljesen új ötlettel, és egy olyan különleges, tisztán ügyességi játék született, amelyhez hasonlót nem sokat találhatunk a piacon. Nagyon fontos elmondani, hogy a Frogger nem egy bárgyú, "óvodás" program, sőt, eléggé nehéz, tehát a gyakorlott konzolosoknak is komoly kihívást jelent.

Kezdjük ott, hogy ebben a játékban nincs benne az az erőszak, amit a pszichológusok annyira elítélnek, ezért a kukacos szülők is bátran megvehetik. Aztán állati könnyű irányítani, tehát az ügyetlenebb szülők is megvehetik, nem lesznek bajban, ha esetleg játszani kell a gyerekkel. De legfőképpen azok vegyék meg, akik szeretik a felhőtlen szórakozást nyújtó programokat.

A Frogger-ben egy jópofa kis békát irányítunk, akinek az a feladata, hogy a pályán elszórva lapuló mini békákat megmentse. Ellenünk van a gyorsan ketyegő idő és néhány ráhírt csapda is. Összesen 9 pályát járhatunk be, minden pályán 5 békát van, és általában 1-5 szint van egy pályán belül. Kezddör csak az első 4 pályán indulhatunk el, a többi akkor nyílik meg, ha teljesítettük őket.

Az első pálya a klasszikus, itt egy forgalmas kocsijúton és egy folyón kell átvitünk, a folyó túlsó partján vannak a megmentendő békák. Ut közben a hátunkra vehetünk egy kis havert is, és ha úgy mentjük meg valamelyik "békánőt", hogy mellette zümmög egy légy, akkor bonusz pontokat kapunk. Az igazi örömet viszont csak a második pályán indul! Itt már gyorsan mozgó és forgolódo faronkák, kanyargó teknős-konvojok kell egy elég nagy területet felfedeznünk – ez már egy valódi misztikus (akármilyen ugráló) játék. A harmadik pályán méhek elől kell menekülni, a negyedik pedig egy gyárban különféle mozgó gépeken ugrálni, kapcsolókkal lifteket beindítani. A java viszont még csak ezután jön...

A FROGGER grafikája inkább kedves, mint szép, de a célnak pontosan megfelel (talán a Micro Machines V3-hoz tudnám hasonlítani). Olyanoknak ajánlom elsősorban, akik a komoly kihívást jelentő, tisztán ügyességi programokat kedvelik.

90%



JUDGE DREDD

playstation



Nem is tudom miért, de egy kivétellel (ez a Die Hard Trilogia) valahogy nem bírom a "pisztolyos" lövöldözős játékokat. Eppen ezért vegyes érzelmekkel kezdtem el tesztelni a Gremlin legújabb játékát, a JUDGE DREDD-et.

A Judge Dredd lényegében semmiben sem különbözik a hasonló programoktól, habár témája miatt (amely az egyik legsikeresebb képregény sorozatra épül) talán érdekesebbek a helyszínek és az ellenfelek, mint általában. Elindul az akció, a pályát automatán mozgatja a gép, nekünk meg le kell löni mindenkit, aki szemben áll velünk.

Változatosak a helyszínek, sokféle ellenféllel találkozhatunk és kellemesen folyamatos az akció. Sőt, a játékhoz elég korrekt kis filmet is forgattak (valódi szereplőkkel), amelyben ugyan nincs benne Stallone, de még a mozifilm folytatásának is lehet tekinteni! A pályák előtt és után is ilyen formában látjuk a történet alakulását, és higgyétek el, ilyen jó minőségű videó bejátszást még nem nagyon láttam PlayStation-on. A játék grafikája is osztályon felüli (szokatlanul "tiszt", és a kép, ami a pisztolyos játékokra nem mindig jellemző), nagyon jól meg vannak rajzolva az alakok, és rettenetesen sok mindent szét lehet löni, szinte minden olyan pályaelemet, amely egy pisztollyal az életben is megsemmisíthető. Elég sok a felvehető fegyver és extra felszerelés is – a pálya végi összesítés alapján néha úgy érzem, hogy mindent megszerezni egyszerűen lehetetlen!

A problémák akkor kezdődtek, amikor megpróbáltam kalibrálni a játékhoz a fegyvert – nem tudom miért, de nekem nem sikerült teljesen pontosan behoznom a célzást, ezért inkább az irányítóval próbálkoztam, ami eléggé "halva született" ötlet volt. A kép olyan gyorsan vált ugyanis, hogy azt egy célkeresztrel követni enyhén szólva lehetetlen. Eppen ezért nem voltam túl sikeres a Judge Dredd-ben, a második főellenség után feladtam a küzdelmet. Mindenképpen érdemes közelebbről is megismernedni a programot, de csak azoknak, akik teljesen profik a pisztolyos játékok világában. A Judge Dredd ugyanis baromira nehéz!

80%



MARVEL SUPER HEROES

playstation

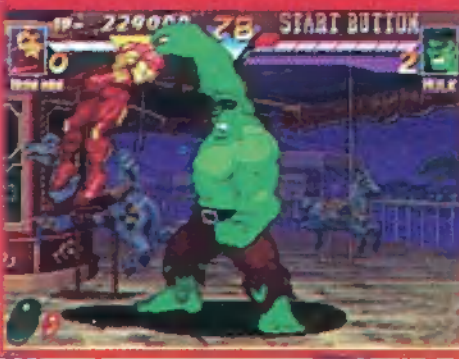


A 2D-s verekedős játékok ideje egy bizonyos szinten már – sajnos – lejárt. Ezalatt azt értem, hogy akik csak "új belépők" a konzolok világába, azok nem ismerik a stílus alapjául szolgáló anyagokat, így nem fogják "nosztalgikus" szempontok szerint értékelni ezeket a játékokat. Szerintem ma már csak az játszik 2D-s bunyós stuffal, aki még a játéktérmi gépeken, SNES-en vagy MegaDrive-on nevelkedett (esetleg egy olyan rég elfeledett géptípuson, amely csak a múzeumokban fellelhető). Ennek ellenére még ma is jelennek meg 2D-s verekedős programok, melyek közül a legújabb a Marvel Super Heroes.

A MARVEL SUPER HEROES egy Street Fighter 2-szerű "egymás elleni" verekedős játék, amely a klasszikus Marvel képregény sorozatok legismertebb főhőseit vonultatja fel (elődjé az X-Men: Children of the Atom). Psylocke, Wolverine, Juggernaut és Magneto mellett felbukkan Captain America, Spider-Man, Iron Man, Hulk és még egy páran (például Dr. Doom és Thanos, de ők rejtett szereplők). A különböző küzdésmódok terén eléggé korlátozottak a lehetőségeink: egy és kétszemélyes játékot tudunk csak választani. Ez azért van így, mert a MSH teljes egészében játéktérmi gép konverzió, és azokba ugye nem szokás például "Túlélés-módot", vagy ahhoz hasonló nyálánságokat rakni. Egy érdekes opció viszont a "Turbo" választás, amellyel a játék sebességét állíthatjuk át.

A MSH grafikája nagyon klassz, persze csak 2D-s és "képregény" szinten. A szereplők hatalmas méretűek, nagyon sok féle üt és rúgástudnak, de azt egyáltalán nem lehet állítani, hogy élethűen mozognának. Pont olyan a játék, mint egy igazi Marvel képregény – annyi köze van a valósághoz, mint tyúknak az atomfizikához. A nagyobb pofozkodásnál csak úgy villog a képernyő és a figurák olyan speciális támadásokat is jócskán tudnak produkálni, amelyek leginkább varázslatokhoz hasonlítanak. Ami alapvetően megkülönbözteti a MSH-t a többi hasonló verekedős programtól, hogy nagyon egyszerű és "játékos barát" az irányíthatósága. A speciális trükköket egyszerű előhozni, ezáltal eléggé pergős és eseménydús a bunyó. A stílus megszólaltatjainak tudom ajánlani.

72%



XEVIOUS 3D/G+

playstation



A NAMCO elég régóta foglalkozik ősrégi, klasszikus játéktérmi játékokainak átkonvertálásával. Jól tudják ugyanis, hogy a PlayStation tulajdonosok (és a tulajdonosok apukái, öregebb testvérei) között akadnak olyanok is, akik efféle "lebujokban" kezdik a pályafutásukat, nemeg az ifjúságnak sem árt megismerni a mai konzoljátékok alapjait. Nos, most itt egyik legelső lövöldözős programjukat, az 1982-ből származó Xevious-t is átrakták PSX-re, ráadásul egy csomó plusz meglepetést tettek mellé. Az eredeti Xevious masina ugyanis több változatban is napvilágot látott, ezért a XEVIOUS 3D/G+ lemezen 3 fajta klasszikus és egy teljesen új, 3 dimenziós változatot is találhatunk.

Az eredeti Xevious a legelső masinának felel meg; a Super Xevious-ban néhány új ellentétet találunk; a Xevious Arrangement pedig lényegében az első verzió remixelt változata, amelyben végre egyszerre két játékos is küzdhet egyszerre. Ez a változat min 16 pályára oszlik, közöttük 4 főellenség is található.

A Xevious világában egy apró űrhajót irányítunk, amely folyamatosan halad előre, mi csak jobbra-balra tudunk mozogni, és persze valamiképp gyorsítani-llassítani. A hullámokban támadó repülő ellenfeleket lézérágyunkkal, a földi célpontokat pedig bombákkal tudjuk elintézni (a bombák becsapódási helyét egy célkereszt mutatja). A cél egyszerűen csak az, hogy minél tovább élve maradjunk és minél magasabb pontszámot érjünk el. A hajó ugyanis csak megy-megy alattunk, soha véget nem ér, a gonoszok meg rendületlenül jönnek, mintha egy láthatatlan űrhajógyár futószalagjáról kerülőnek ide.

A 3D változat viszont valami egészen más. Nagyon érdekes, ahogy ezt a több, mint tíz évvel ezelőtti programot új köntösbe tették. A grafika immár "vektoros", de igényessége persze messze elmarad a mostanában megjelent űrhajós-lövöldözős programokétól. A perspektíva időnként átvált, a hajót nem felülről, hanem hátulról láthatjuk. Itt már többféle legyvert is felvehetünk és gyakran jelennek meg gépünkkel jával hatalmasabb monstrum-ellenfelek is. Persze ennél a játéknál nem is az volt a cél, hogy valami csodát alkossanak – itt nincsenek átvezető filmek, nincsenek különleges grafikai megoldások, csak a tiszta, puritán játék. Talán ezért, talán másért, de a Xevious 3D/G+ csak egy egész szűk rétegnek készült. Nekem tetszik, de nem merem azt mondani, hogy nyugodtan szerezzétek meg. Sőt, a fiatalabbaknak csak óvatosan ajánlom, mert szerintem ők jót nevetnének ezen a "régimódi" grafikán. Az idősebbek viszont belekukkanthatnak, hátha...

74%



MEGA DRIVE S N E S GAME BOY

GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
NFL 94 FOOTBALL	5990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUN 2019	5990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
WIMBLEDON TENNIS	5990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTT-HEAD	9990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
EX MUTANTS	6990.-	
INC. CRASH DUMMIES	7990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
OOZE	5990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
SUB TERRANEA	8990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
VECTORMAN	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
ASTERIX	11990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
FIFA 98	14990.-	
F-ZERO	7990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SMURFS 2	12990.-	
SMURFS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL	14990.-	
SUPER MARIO WORLD	9990.-	
SUPER METROID	9990.-	
SUPER STAR WARS	9990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP	
JÁTÉK	
NÉLKÜL	11999.-

CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	6990.-
ANIMANIACS	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DESERT STRIKE	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	6990.-
DONKEY KONG LAND 3	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DUCK TALES	6990.-
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-
GREMLINS 2	6990.-
HERCULES	9990.-
HUNCHBACK OF NOTREDAMME	9990.-
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JURASSIC PARK	6990.-
KILLER INSTICT	6990.-
KIRBY'S DREAMLAND	6990.-
KIRBY'S PINBALL LAND	5990.-
LION KING	6990.-

LOONEY TUNES	6990.-
LUCKY LUKE	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT 1-2	7990.-
NIGEL MANSELL WORLD CH.	6990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINBALL MANIA	5990.-
PRIMAL RAGE	6990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIOLAND 2	6990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS 2	5990.-
TRUE LIES	6990.-
WARIO LAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-

GAME GEAR

	Fogy ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576-os** telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.

Telefon: 1295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.



AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVENY
 Akciós árunk csak ezzel a szelvennyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosult.



576 KBYTE SHOP

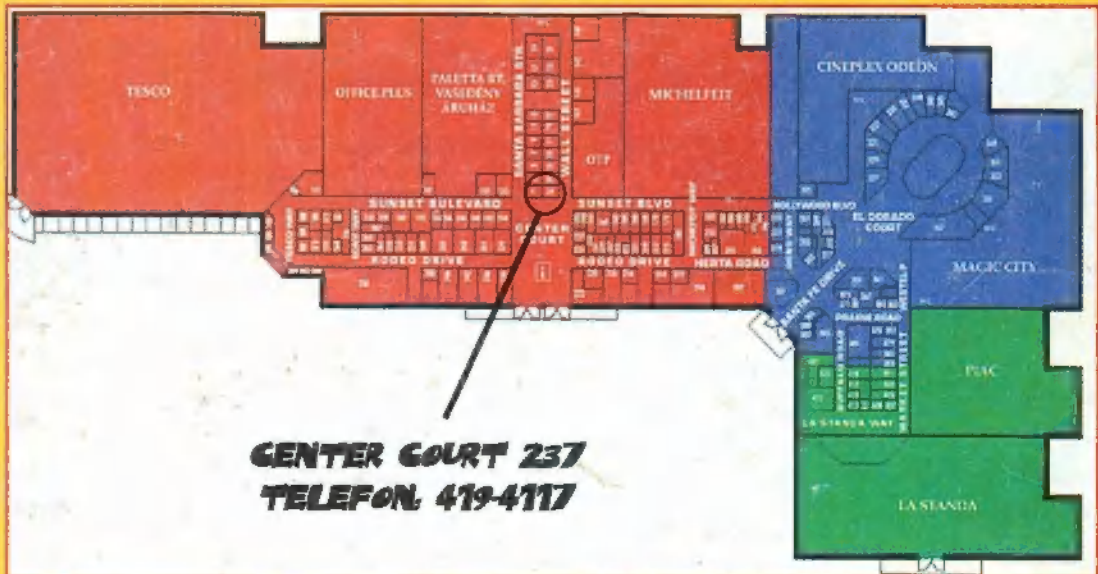
A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



CENTER COURT 237
TELEFON: 419-4117